PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy • Dreamcast • PlayStation 2 • FRP

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE



PlayStation 2

Konzole koje dolaze

Ko će biti na vrhu?

Povratak zlih svinja

Tombi 2

Najbolji fudbal sa najdužim imenom

ISS Pro Evolution

Deco, volite li brzu vožnju?

Rollcage 2

Da li znate šta je to pravi strah?

fear effect

I kao bonus: vodimo vas na premijeru filma MATRIX

broj 2 • godina I
cena: 60 dinara
3 KM • 100 DEN • 3 DEM
ISSN 1450-8400



Koje su omiljene igre grupe "LUNA" • Gomila novih trikova

Top liste • Foto strip: Pokušajte sami da popravite džojstik

Vesti iz sveta konzola • Evo rešenja: Tomb Raider 4 (2)



reč urednika



bonus

broj 2• godina I

Osnivač i izdavač:
Bonus World, Molerova 60

Direktor i odgovorni urednik:
Miroslav Petrović

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafička priprema:
Dejan Wolf, Branko Jeković

Sekretarica redakcije, lektura i korektura:
Milica Cvetković

Marketing i oglašavanje:
Ivana Mitrović

Odnosi s javnošću:
Srba Jovanović

Redakcija:
Miljan Lakić, Petar Mišić, Miloš Marković, Igor Simić, Miroslav Đorđević

Ilustracije:
Valentin Šalja

Saradnici u ovom broju:
Marko Lambeta, Satori Jo, Uroš Tomić

Štampa:
Grafomarket

Grafički filmovi:
Vis studio, 134-618

Evo kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
P. Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu
bonus@infosky.net

Telefon i faks redakcije:
340-77-12

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE POJAVITI NA KIOSCIMA 4. MAJA 2000.

Posle zasluženog odmora na koji su članovi redakcije otišli nakon porođajnih muka oko izlaska prvog broja časopisa, evo nas opet na ovim stranama. Trudili smo se da ispunimo obećanje i izađemo na vreme, da nam tekstovi budu kvalitetniji i da imamo više rubrika.

Između ova dva broja desilo se mnogo toga. Pokrenuli smo TV emisiju "Bonus nivo" gde promovišemo igranje na konzolama, u kojoj učestvuju isključivo naši čitaoci, tj. vi. Takođe smo postali medijski sponzori filma "Matrix" i Beogradske rolerijade. To samo dokazuje da su nas ljudi odmah prihvatili. Ali ono što je nama najvažije jeste podrška koju smo dobili od vas putem pisama i e-maila.



Naravno, još uvek patimo od dečijih bolesti, koje treba da preležimo. Ali razvijamo se veoma brzo i nadamo se u pravom smeru. Pratite naš razvoj.

Vidimo se ponovo na ovim stranama za mesec dana.

D Wolf



vesti



Mihajlo Tešić

Zli X-box

Izgleda da se pomalja novi monstrum na sve vrelijem tržištu igračkih konzola. Nova zver će se zvati X-box, a pravi je niko drugi do Microsoft, tvorac svih naših pro-zora. Tata Bil Gates očekuje da totalno deklasira konkurenciju (najviše se cilja na glavnog konkurenta - pogodili ste - PS2) krajem sledeće godine (tačnije na katolički Božić 2001) kada X-Box treba da se pojavi u SAD. Microsoft je konzolu najavio na Sajmu proizvođača igara 10. marta i odmah su objavljene njene specifikacije i uporedna analiza u odnosu na PS2 (pogledajte o tome nešto više u temi broja). Sve zvuči prekrasno na papiru, ali videćemo...



Tenchu ponovo u akciji

Očekuje nas nastavak veoma dobre igrice, Activisionov novi pulen, Tenchu 2. Birth of the Assassins događa se, kao i prvi deo, u srednjevekovnom Japanu ali četiri godine pre prvog dela i ponovo vas stavlja u ulogu plaćenih ubica (poput, ali ne baš sasvim kao nindže) Rikimaru i Ayame.

Activision obećava akciju - oba heroja imaju svoje prednosti i mane, drugačije poteze i oružja. Tu je i preko dvadeset nivoa u kojima ćete moći da oprobate svoje šunjalačke i ubilačke sposobnosti. Ofarbajte kontrolere u crno i čekajte leto.

Square ne posustaje!

Japanska kompanija Square, najavila je svoje sledeće projekte koji nemaju Final Fantasy u naslovu. Sve ove igre bi trebalo da se pojave između maja i septembra.

Vagrant Story je taktičko-špijunska igra u kojoj igrači treba da prebrode mnoge misterije u rešavanju jednog ubistva. Najavljena je za 16. maj.

Legend of Mana je RPG o heroju u potrazi za načinom da ponovo učini svoju pustu domovinu plodnom. Očekujte je 13. juna.

Threads of Fate je RPG u kome se kombinuje akcija sa zagonetkama u epskoj potrazi za artefaktom koji ima moć da promeni stvarnost. Očekuje se u julu.

Chrono Cross je nastavak i rimejk igre Chrono Trigger, koja je za RPG igre na SNES-u značila ono što je Final Fantasy VII značio za RPG igre na PlayStation-u. Radnja: dva heroja su u potrazi za artefaktom koji ima moć da promeni tok istorije... (Hej, momci samo zarađuju za hleb, a nemaju baš toliko timova za kreiranje igara...) Igra je najavljena za avgust.

Parasite Eve 2 je nastavak legendarne avanture. U ulozi ste agenta FBI koji se bori protiv nove monstruoznosti koja preti





sadržaj

da uništi ljudsku rasu. Sudeći po atmosferi užasa u prvom delu, nemojte misliti da je monstruoznost samo izraz. Igra se očekuje u septembru.
Lepo je videti da se Square drži onoga u čemu nikada do sada nije razočarao - RPG i avanture...
Ako ste stvarno mislili da će vest o Square-u proći bez pominjanja sintagme Final Fantasy, prevarili ste se. Dakle: Final Fantasy IX je definitivno najavljen već za jun u Japanu! Još se ne zna ništa o varijanti na engleskom, ali postoje velike indicije da se ovaj put sve verzije rade paralelno.

PS2 u problemima

Posle spektakularnog starta (skoro milion prodatih konzola u prva dva dana), izgleda da nije sve potpuno ružičasto u vezi sa novim Sonyjevim čudom. U nekoliko dana posle početka prodaje PlayStation 2 u Japanu, Sony je primio preko hiljadu pritužbi nezadovoljnih mušterija. Zašto, upitaste se svi sa zebnjom u glasu? Na svim konzolama na koje su se kupci žalili postoji jedan krajnje čudan defekt: kada se učitaju podaci sa memorijske kartice - misteriozno nestane softver potreban za rad DVD uređaja! Sony nije prokomentarisao ovaj problem, ali tvrdi da nema razloga za povlačenje PlayStation 2 iz prodaje... Kao da to nije bilo dovoljno, procurile su i informacije (na sreću neproverene) da grafičke performanse PS dvojke i nisu toliko spektakularne kao što se očekivalo - na prezentaciji igre Unreal Tournament (velikog akcionog hita za PC) u varijanti za PS2 izgleda da konzola nije mogla da izvuče više od 10 frejmova (sličica) u sekundi (zaista bedno kada uporedite sa brojem frejmova koji igra postiže na grafičkim karticama novije generacije). Postoji mogućnost da je ovo bilo samo do loše konverzije igre sa PC-a ali... plašite se, deco... možda PS2 i nije tolika zver koliko smo se svi nadali?
Uostalom, već u maju ćete imati priliku da u prodavnicama "Beosofta" vidite i isprobate jačinu PlayStation-a 2 i sami donesete svoj sud.

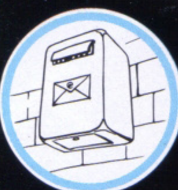
Najprodavanija igra 1999.

DRIVER

Verovali ili ne, to je Driver.1999 je godina u kojoj su izašli Final Fantasy VIII, Gran Turismo 2, i još par mega hitova, tako da je uspeh Drivera time samo uvećan. Naravno moramo pomenuti da je Driver izašao početkom godine što mu je dalo veliku inicijalnu prednost, i da to nikako ne znači da će Driver u totalnom skoru biti prodavaniji od ovih super-naslova. Ova vest samo znači da će Reflections, koji radi na nastavku koji se već očekuje, imati dodatnih motiva i sredstava da završi rad na nastavku, koji se i pre izlaska proglašava za hit.

Futsai Fudbalsko Ludilo

Iza ovog naslova krije se novi elektronski fudbal kompanije Sunsoft, po imenu Futsai Soccer Madness.
Futsai Soccer Madness je i fudbalska igra, a opet i potencijalna uvreda za sve ljubitelje pravog fudbala na zelenom travnjaku. O čemu se radi? Pa, ova igra ➡



mi i vi na ti

TOMB RAIDER FILM

Ćao Bonusovci,

Zovem se Petar i pišem vam po prvi put. Stanujem u Petrovaradinu. Bonus je pun pogodak i ništa drugo nego "prvo pa muško". Dopadaju mi se "mali oglasi", ali još više ono sa Blažom. Mene zanima da li će "Tekken Tag Tornament" moći da se igra na PlayStation-u 1, jer sam ga nedavno kupio, pa ćaletu ne bi baš odgovaralo ako ne može, a moja ušteđevina ne raste tako brzo.

Dopada mi se što ste napisali one podatke o Lari, u sledećem broju biste mogli staviti i neki njen posterčić. Da li možda znate da li će i kada Lara oživeti na filmskom platnu?

Iskreno se nadam da će i drugo biti muško.

bonus Na tvoju žalost, (a verovatno i tvog oca), Tekken Tag Tournament će moći da se igra samo na PS 2, iako će biti snimljen na običnom CD-u.

Na tvoje pitanje da li će se snimati film o Lari i njenim avanturama, Susie Hamilton iz Core-a nam je rekla sledeće:

"Da, film će se snimati u produkciji Paramount-a i biće gotov krajem ove ili početkom sledeće godine. Najverovatnije je da će glavnu ulogu prihvatiti Angelina Jolie".



Pogledaj njenu sliku i zaključi sam da li su izabrali pravu glumicu ili ne.

ADRESA SQUARESOFT

Dragi Bonuse,

Zovem se Nikola Jaćimović i veliki sam ljubitelj video igara, a posebno PlayStation-a. Pišem vam jer mislim da ste vi najbolji i najprofesionalniji časopis. Inače, ja najviše volim da igram RPG avanture, naročito Final Fantasy serijal. I mislim da je Squaresoft ubedljivo najbolja izdavačka kuća. Stoga bih hteo da vas zamolim da mi pošaljete ako imate adresu Squaresoft-a i neke postere igrica ove firme (Final Fantasy VIII, Chrono-cross, Xenogears, Front Mission 3).

bonus Najbolje je da im pišeš na adresu njihove agencije za odnose sa javnošću:

CHEN PR
1065 E. Hillsdale Blvd.
Ste. 228
Foster City, CA 94404, U.S.A.

ŽELJE, ČESTITKE ...

Dragi prijatelji

Želim vam da istrajete, da Sony najzad dobije svoj časopis koji zaslužuje, a samim tim i obraduje sve nas. Želim vam velik tiraž i puno strana, i da naš lepotan ne bude igrač sa klupe već da uđe u prvu petorku.

Milan

bonus Hvala!

MAMA

Zdravo redakcijo Bonusa!

Na početku, želim vam mnogo sreće i uspeha u daljem radu. Vaš časopis je pravo osveženje, čak i za nas malo starije, jer sam vaš list pročitala kad ga je moj sin kupio. On je, inače, totalno u fazonu svih mogućih igrica, od domina i monopola, koje igra sa mamom i tatom, tih fantazijskih sa kockicama (koje su po meni baš maštovite i inventivne) i naravno PlayStation-a koji mi je od svih najteže dostupan, a imam i problema sa težim nivoima. Trenutno sam oduševljena sa Tarzanom i drago mi je što ste ga spomenuli jer nisam pristalica "pucačkih" igara, igra treba da ostane igra.

Držite se ove koncepcije časopisa, ne štedite svoje autore u pogledu kvaliteta. Ne zaboravite nas malo starije koji smo se jedva navikli na Tetris i Game Boy.

Mali predlozi: napravite neko takmičenje za najbolju ilustraciju nekog lika ili nešto slično (ako ste zainteresovani za pisanje recepata, tu sam...).

Vaša Maričić Milica iz Žarkova

bonus Recepti za torte su uvek dobrodošli, ali bi morali prvo da ih probamo i uverimo se u njihov kvalitet.

Sva objavljena pisma su nagrađena časopisom.

daje fudbalu zanimljiv obrt: igra se pet na pet, na malo čudnim lokacijama (Uskršnja ostrva, zamak, vrh oblakodera...), a ženske opcije i pravila - poput sudija i zamene igrača, izostavljeni su. Naglasak je na startovima od kojih se završava na urgentnom, a mnogi normalni potezi i šutevi su zamenjeni spektakularnim stvarima poput šuteva iz salta, vatrenih lopti i munja! Moći ćete da birate svoje igrače iz raznih internacionalnih timova, a tu su i tajne opcije i nivoi.

Futsai Soccer Madness bi trebalo da se pojavi uskoro.

Ko je Collin McRae?

Uz suverenu dominaciju Gran Turisma na polju trkačkih igara za PlayStation, malo ko traži nešto drugo. Ipak, zabava koju pruža ozbiljna (i ne tako ozbiljna) reli vožnja nije za potcenjivanje. Prvi deo igre Collin McRae Rally firme Codemasters je postavio mnoge standarde u trkačkim igrama na konzolama. Ali to, naravno, nikad nije dovoljno - i pred nama je nastavak.



Prvo što će vam upasti u oči je kompletno minimalistički redizajniran meni s opcijama, koji zadržava sve bitne funkcije starog. U igri postoje arkadna i reli varijanta. Reli je prilično standardno našminakana varijacija prvog dela, dok je arkadni deo (ubačen na zahtev igrača) simultana trka do šest vozila (igrača). Razlog je, po rečima Gospodara Koda (Codemasters), to što su obožavaoci želeli realnost prvog dela, ali u arkadnom okruženju. Postoje i razne druge opcije: turnir za dva igrača, naizmenično igranje do četiri igrača i slično. Naravno, i sve ostalo u igri je poboljšano: broj poligona po vozilu, zvuk, odabir i set up vaših kola, dizajn staza...

Očekujte Collin McRae Rally 2 na vašem PlayStationu u drugoj polovini aprila.

Battle zone na Nintendu 64

Svi ste verovatno svesni koliko je tržište PC igara u poslednjih... par... godina bombardovano raznoraznim strategijama u realnom vremenu (RTS), među kojima su retki dragulji poput Starcrafta, a i mnoge baljezgarije i bedni plagijati (poput... dobro, neću reći ništa iz straha za ličnu bezbednost). Jedan od dragulja je bila i igra Battlezone - prvi uspešan pokušaj da se kombinuju dva mega popularna žanra - akcija u prvom licu (FPS) i RTS. Igra će na Nintendu 64 biti mnogo više orijentisana ka akciji. Niste samo u ulozi komandanta svojih snaga, već možete lično učestvovati u borbama u svom hover tenku, upucavati protivnike snajperom itd. Zaplet igre se obrće oko alternativne istorije istraživanja Meseca. Navodno, Sovjeti i Amerikanci su još šezdesetih godina ustanovili svoje baze na zemljinom satelitu, a sve u cilju sakupljanja biometala, zaostalog od neke nepoznate vanzemaljske civilizacije. Pogodili ste: pošto nema (dobre) RTS igre bez skupljanja resursa, ni Battlezone to nije zaobišao... glavni (i jedini) resurs je biometal. Osim kampanje , biće omogućena i borba dva ili, standardno za N64, četiri igrača.

Što se tiče izgleda igre, varijanta za PC i posle godinu dana izgleda jako lepo, a u verziji za N64 su se dogodila samo poboljšanja.

Sam svoj kvariš

Majstor Raša



Ovo je nova rubrika posvećena svim onim odvažnijima koji smeju da rasklapaju svoje igračke da provere da li ih pokreću mali ljudi. Problem sa tim malim ljudima je što ponekad zataje, pa se igračke pokvare. Na ovim stranama naš majstor Raša će vam putem foto-priče pomoći da otklonite kvar.

Instrumenti potrebni za seciranje su: "krstasti" odvijač, flašica sa alkoholom (nikako unuče ili čokanjče) i malo vate.



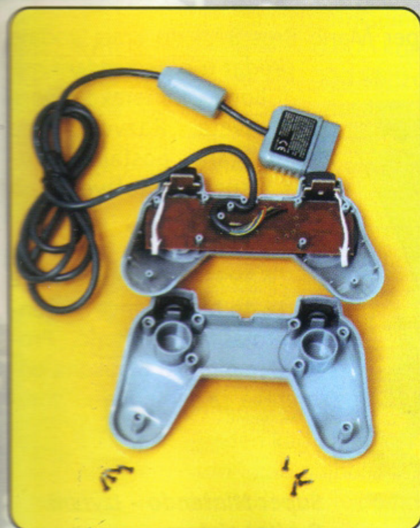
Današnji pacijent je džojstik. Počećemo sa pregledom i anamnezom. Dobro ga pogledajte i zapamtite, jer je to poslednji put da ga vidite celog.





Okrenite ga na leđa i videćete gde se "kopča", tj. 8 šrafova koje treba odviti.







Kad odvijete svih 8 šrafova, oderite kožu s' "leđa" džojstika. Odvojite lagano "vegetativni sistem" od prednjeg dela, tako da vam se ukažu "nervni završetci" (čitaj: elastični kontakti).

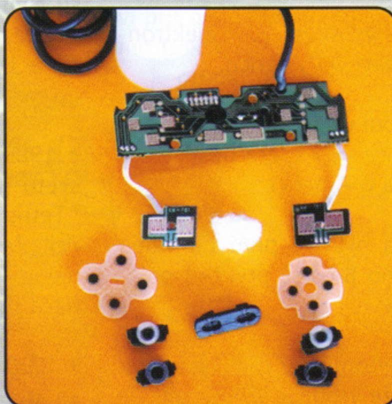






Povadite sve te kontakte, ali nikako nemojte zaboraviti na kontakte L2 i R2 sa leve i desne strane na zadnjem delu džojstika, oni često mogu biti problematični.





Da, tako izgleda kompletno iseciran organizam koji upravlja likovima i objektima na vašim ekranima. Sad možete započeti masažu tih kontakata (nerava) vatom natopljenom alkoholom.



Nekad se nervi zaprljaju toliko da unište vegetativni sistem. Postarajte se da i moždanom delu bude lepše i zdravije.



Sad sve lagano i bez nervoze vratite na svoje mesto prateći strelice unazad. Ako je operacija uspela, sa džojstikom ćete provesti još mnogo lepih trenutaka.

P.S. Ako nešto krene loše, nemojte nas da krivite, jer mi nismo krivi i nećemo da preuzmemo odgovornost.. Ako džojstik i posle ove operacije odbija saradnju, potražite pomoć u servisu gde majstor Raša radi.

drži vodu...



Nintendo®

Istorija Nintenda je priča čijem uspehu nema kraja. Počela je pre više od 100 godina u Kyoto-u, kao mali porodični biznis, proizvodnjom karata za igru. Danas je Nintendo najveći svetski proizvođač video igara i jedna od vodećih kompanija u proizvodnji igračaka, to potvrđuje i preko 100 miliona obožavalaca i entuziasta u oblasti video igara. Deca '90-tih nazvana su Nintendo generacija ili Game Boy generacija. Ne može se ni nazreti kraj toj uspešnoj kompaniji koja donosi značajne inovacije na polju video igara. Dozvolite da vam predstavimo nekoliko detalja u vezi istorije , početka i toka Nintendovog puta do najuspešnijeg poslodavca u svetu.



Super Mario - najpopularniji Nintendo junak

- **1889** - Nintendo je osnovao Fosajiro Yamaguchi. On je napravio tradicionalne Hanafuda japanske karte za igranje.
- **1949** -Hiroshi Yamaguchi, unuk velikog pronalazača, preuzeo je kompaniju i vodi je sve do današnjeg dana.
- **1970** - Pored karata za igranje, Nintendo proizvodi ostale tipove igračaka.
- **1977** - Nintendo lansira na polje elektronske zabave prvu jednostavnu TV-igricu.
- **1979** - Počinje da proizvodi veličanstvene arkadne igre. Kompletno odeljenje za video igre dostiže zaradu od 330 miliona dolara u Americi.
- **1981** - Nintendo lansira njihovu prvu hit video igru "Donkey Kong". Mario Bros se prvi put pojavljuje u arkadnoj verziji igre.
- **1982** - Sa godišnjom zaradom od 3 biliona dolara, prvi talas video igara dostiže vrhunac u Americi.
- **1983** - Jednostavne i jeftine video igre preplavlju-ju prodavnice. Cene softvera i prvih video igara padaju. Većina programera se orijentiše ka personalnim računarima. Uprkos tom trendu, Nintendo predstavlja svoj prvi TV-vezani porodični kompjuterski sistem za igranje (Famicom) u Japanu. Prodato je preko 500.000 modela za dve godine.
- **1985** - Zarada na video marketu dostiže 700 miliona dolara u Americi. Većina proizvođača prve generacije igara se vraća na tržište.
U Japanu, Nintendo počinje rekonstrukciju prodaje. Do kraja godine, prodato je 6.5 miliona Famicom konzola.
U kasnu jesen, na američkom tržištu uspešno je testiran Nintendo Entertainment System (NES).
- **1986** - Sa poboljšanom tehnologijom i boljim softverom, Nintendo prednjači na američkom tržištu sa prodajom od preko jednog miliona NES konzola.
- **1987** - Celokupna prodaja dostiže broj od 4.1 milion konzola za igru u Americi. Od toga 3.1 milion su Nintendove, koji dostiže zaradu od 800 miliona dolara.
"The Legend of Zelda" je prva igra prodata u više od milion primeraka.
- **1989** - Nintendo predstavlja Game Boy, prvi na svetu portabl video sistem za igru. On uključuje "Tetris", prvu rusku video igru proizvedenu u Americi. Zabavni magazin "Nintendo Power" postaje najomiljeniji dečji magazin u Americi. 22% Amerikanaca se već odlučilo za NES konzole.
- **1990** - "The Nintendo of Europe GmbH" se osniva u Bavarskom gradu Groflostheim. Posle samo šest meseci na nemačkom tržištu je lansirano 400.000 Game Boy konzola i već prodato 145.000 NES konzola.
Izašao je "Super Mario Bros 3" i do kraja godine prodat u preko sedam miliona primeraka širom sveta. Razvoj video igara postaje najuspešniji softver svih vremena.
- **1991** - Predstavljena je 16-to bitna Super Nintendo mašina u Americi. Prodato je preko 6.6 miliona primeraka za samo jednu godi-



Super Nintendo - izvrsni 8-bitni sistem

predstavljamo

nu. Dodatno, prodato je 23 miliona ketridža. Posle prve godine prodaje, Nintendo osvaja 8.2% Nemačkog tržišta sa 1.7 milina prodatih Game Boy i 455 000 NES konzola.
Prvi put prevazilazi Toyotu, najuspešniju japansku kompaniju.

• **1992** - Super Nintendo je lansiran na nemačkom tržištu. Do kraja godine prodato je 500.000 konzola. Počinjući od nule 16-to bitna mašina osvaja 60% tržišta.

• **1993** - Super Mario donosi 100 miliona maraka širom sveta prodajom ketridža.
"Nintendo of America" i "Silicon Graphics" najavljuju najnoviji projekat, razvoj 64-bitnog video sistema. Nintendo zbog toga preskače razvoj 32-bitnog sistema.

• **1994** - U godini kada je proizveden, Super Game Boy je prodat u 700.000 primeraka. Novi adapter je omogućio igranje Game Boy igara na Super Nintendu, na 50 puta uvećanom kolor ekranu.
"Donkey Kong Country", prva 32-bitna Nintendova igra, obara sve rekorde prodaje. Posle samo jedne nedelje, prodato je 500.000 ketridža širom sveta, a 6 miliona do kraja godine.

• **1995** - Broj Nintendovih prodatih ketridža prevazilazi prihod od jednog miliona maraka. Posle pet godina, svaka četvrta kuća u Nemačkoj je imala Nintendovu konzolu.

• **1996** - 23. juna, počinje nova era video igara: lansirana je Nintendova 64-bitna konzola na japanskom tržištu. Prvi put su omogućeni pokreti i sekvence u trodimenzionalnom prostoru.
Sledeći zahtev japanske vlade, Nintendo je prodavao konzole smo danima kada se nije išlo u školu da bi se izbegla masivna bežanja sa časova japanske omladine. Posle samo jedne nedelje, prodato je 500.000 konzola. U Americi je prva isporuka od 350.000 konzola rasprodata za tri dana. Do kraja godine prodato je četiri miliona Nintendovih konzola. "Time Magazine" je proglasio Nintendovu konzolu "Konzolom godine".



• **1997** - 1. marta, Nintendo 64 je lansiran u Evropi. Ovde je takođe rasprodat brže nego bilo koja konzola. Samo u Nemačkoj do kraja godine, 700.000 ljudi je kupilo Nintendovu konzolu.
Na ETCS, vodećem Evropskom sajmu za kompjutere i video igre, Nintendo 64 je nagrađen kao najbolja konzola a "Super Mario" kao najbolja video igra.
"Rumble Pack", novi dodatak za Nintendo 64 kontroler, omogućio je da prvi put osetimo video igru.
Sa džepnim Game Boy-em, predstavljena je jedna bolja verzija portabl igre.
Nintendo je kompanija koja je napravila najveći preokret na nemačkom tržištu igračaka.

• **1998** - Nintendova uzlazna putanja se nastavlja sa sjajnim igrama i novim proizvodima.
Nova Game Boy kamera je omogućila fotografisanje sa već kultnom mašinom. Slike su mogle da se digitalno modifikuju i štampaju sa jednako novim Game Boy štampačem.



Nintendo 64- konzola sa izvanrednim performansama koje, na žalost, nisu dovoljno iskorišćene

U novembru se pojavio Game Boy Color, koji je prvi put omogućio igranje portabl igara u koloru. Samo u Nemačkoj, novi Game Boy sa kolor ekranom je prodat u 300.000 primeraka za pet nedelja.
"The Legend of Zelda - Ocarina of Time" izdata je približno u isto vreme. Pritisak na tržištu doneo je bolju reputaciju Nintendu 64 nego bilo koja konzola ranije. Samo pre božića, Nintendo je dobio preko 5 miliona narudžbi za 64-bitnu Zeldu. U Nemačkoj je prodato 300.000 ketridža za prve četiri nedelje. "Zelda 64" će izgleda postati najuspešnija igra svih vremena.
U Nemačkoj je predstavljen "Extension Pack". Dodatna 4 MB dupliraju memoriju Nintenda 64 i započinju razvoj softvera nove generacije.

• **1999** - Nintendovi proizvodi dostižu svoj vrhunac. Strategija kompanije da poveća interesovanje igrača starijih od šesnaest godina pokazuje uspeh.
Prve hit igre koje koriste tehničke mogućnosti dodatne memorije pojavile su se početkom ove godine.
U junu, Color Game Boy se pojavio u četiri nove i moderne boje.



Najveći uspeh Nintenda - Game Boy koji egzistira već 10 godina



Miljan Lakić

RATOVI KONZOLA: SLEDEĆA GENERACIJA

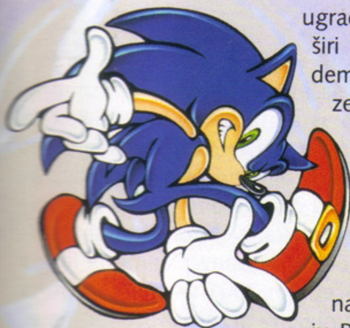
Još od Nintendo Entertainment System (NES), na tržištu je postojao jedan lider sa dva ili tri pratioca. Obično je treća konzola ispadala iz igre kao posledica manjka podrške developera i manjka tražnje korisnika, ostavljajući prve dve u borbi na sve ili ništa. Neo Geo, Jaguar 64, Turbo Grafix 16, i CD-I su sve bile solidne konzole, koje iz ovog ili onog razloga nisu mogle da održe korak sa Seginim i Nintendovim timovima.
Onda se pojavio PlayStation. U konkurenciji ova dva giganta, bio je autsajder podržan od moćne korporacije. Za kratko vreme se dočepao velikog dela tržišta i proterao Segu u marginalnu ulogu trećeg proizvođača. Sega Saturn je ispao katastrofa, a Nintendo je pao sa tradicionalnog prvog na drugo mesto. Kada se Sega vratila sa Dreamcastom, mnogi su je doživeli kao novu treću platformu. To nikako nije slučaj.
Trenutna situacija na tržištu, ne računajući Dreamcast kao konzolu nove generacije, je borba jedan na jedan. Sa tim da će, iako se PlayStation još uvek vrlo dobro prodaje dolazeći talas PS2 vrlo brzo postaviti PS1 na mesto koje sada zauzima N64. Dakle na zimu ove godine očekujte pad cene PlayStation-a, što će omogućiti svima onima koji su želeli da ga imaju, a nisu mogli da ga nabave zbog finansijske situacije, da osete čari ove konzole.
Stvari će postati vrlo interesantne u 2001. Dreamcast će još uvek biti vrlo jak, sa trećom i četvrtom generacijom igara koje će iskorišćavati sistem do maksimuma i kompanijama kao Namco i Tecmo koje će čak i najbolje igre iz prve generacije baciti u zapećak. PS2 će tek izlaziti iz povoja, ali će vrlo verovatno imati već oko milion američkih korisnika - otprilike negde gde je Sega sada Sony dvojka će biti početkom sledeće godine. U tu već poznatu situaciju borbe jedan na jedan će stupiti ne jedna nego dve, izuzetno moćne konzole, sa konkurentnim cenama i ogromnim kompanijama iza njih.

Sega Dreamcast

Dreamcast, prva konzola nove generacije, prodata je u više od 4 miliona primeraka prošle godine čime je iznenadila sve one koji su smatrali da će potrošači čuvati novac za PlayStation 2. U iščekivanju pojave Sonijevog naslednika Dreamcast je zauzeo dobar komad tržišta, sa težnjom ne samo da ga zadrži već i da proširi svoje učešće u njemu.
Sa svojim super hitovima kao što su Soul Calibur, Sonic Adventure, Crazy Taxi, Sega ima solidnu bazu korisnika koji nemaju nikakvu nameru da se odreknu Dreamcasta u korist nadolazećih konzola. A od igara koje tek dolaze očekuje se da dodaju još jedan teg na Seginu stranu, među njima su Shenmue, Space Channel 5, i ceo niz Sega sportova. Po tradiciji, tri ključna žanra, u kojima svaka konzola koja želi opstanak na površini mora da ima predstavnike velikog kalibra, su tuča, sportske igre i simulacije vožnje. "Mi ćemo imati izuzetne predstavnike i u simulacijama letenja pa čak i u pecanju ako je potrebno", kaže Charles Bellfield, Segin direktor marketinga. "Ukoliko Sony želi da proda milion PlayStation 2 55-godišnjim ljudima, u redu, neka tako i učini. Mi smo bukvalno kompanija za video igre. Od nas nikada niste čuli da smo kompanija za ostale vidove zabave. Naša publika je od 12-godišnjih do 24-godišnjih igrača. Mi ćemo se držati te publike."
Iako je Segina konzola još uvek najjača mašina koja se može kupiti u Evropi i Americi, jer PlayStation 2 još nije doživeo svoje izdanje za ova tržišta, sigurno je samo to da će već iduće godine biti ubedljivo najslabija. Pitanje koje se postavlja je, koliko snage vam je potrebno? Istina je da će PlayStation 2, X-Box i Dolphin imati bolje specifikacije od Dreamcasta, ali je pitanje koliko će ta razlika biti primetna, recimo u vizuelnom kvalitetu igara. Koliko je uočljiv skok u grafičkoj prezentaciji Tekken Tag Tournamenta u odnosu na Soul Calibur na primer? Onoliki napredak koji je Dreamcast ostvario nad PlayStationom i Nintendom 64, sigurno da neće biti dostignut, kada poredimo igre za Dreamcast i Playstation 2. Ipak dve poslednje konzole obe pripadaju novoj generaciji.
Jedna od velikih prednosti Dreamcasta nad svim ostalim konzolama je što sa svojim



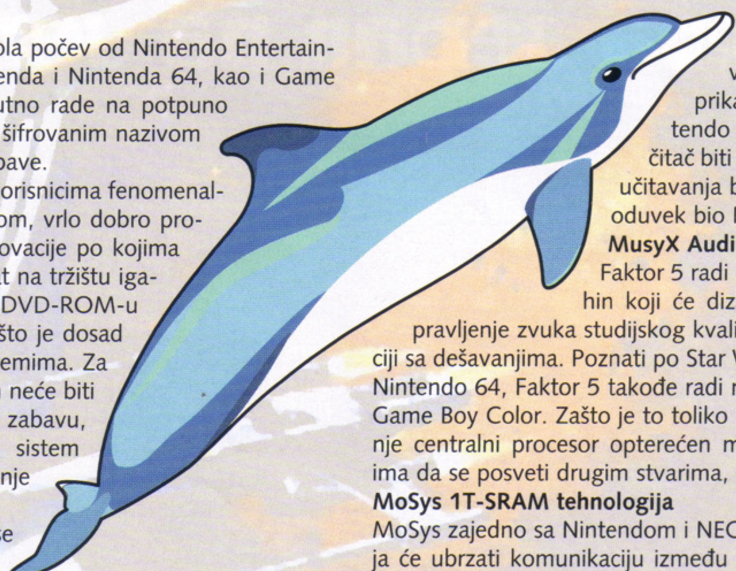
tema broja



ugrađenim modemom već sada širi svoju mrežu, dok sam modem uz pomoć ugrađenog brauzera omogućava krstarenje internetom bez ikakvih dodatnih kupovina hardvera ili softvera. Uz kupovinu tastature Dreamcast omogućava ravnopravno korišćenje Dreamcasta ili PC-a na mreži, što onima koji nemaju PC a potreban im je internet daje šansu da se povežu na internet uz značajno manji trošak nego što bi bio kupovina PCa.

SPECIFIKACIJE:
CPU: Hitachi SH4 RISC CPU sa radnom frekvencijom od 200MHz koji daje 360 MIPS/1.4FLOPS.
Grafički podsistem: NEC PowerVR druge generacije (sa rendering kapacitom od 3 miliona poligona u sekundi).
Zvučni procesor: Yamaha Super Intelligent Sound Processor (64 kanala) sa 3D audio efektima.
Operativni sistem: Specijalni Sega OS. Dreamcast je takođe dizajniran da izvršava programe pod Microsoft Windowsom CE.
Memorija: 16MB glavne memorije, 8MB video memorije, 2MB zvučne memorije. Ukupna memorija: 26MB.
GD-ROM čitač: 12x Yamaha GD-ROM kapaciteta 1GB .
Ugradjen modem: 56 Kbps
Visual Memory (opcija): Nešto kao svima poznata memorijska kartica ali obogaćenih opcija.

Nintendo Dolphin



Nintendo, tvorci serije konzola počev od Nintendo Entertainment System-a, Super Nintenda i Nintenda 64, kao i Game Boy-a i Virtual Boy-a, trenutno rade na potpuno novoj konzoli, još uvek pod šifrovanim nazivom Dolphin, za tržište kućne zabave.
Konzola bi trebalo da pruži korisnicima fenomenalne igre sa izuzetnom grafikom, vrlo dobro promišljenim gameplay-em i inovacije po kojima je Nintendo već dugo poznat na tržištu igara. Igre će se isporučivati na DVD-ROM-u umesto na kertridžima kao što je dosad bilo pravilo na Nintendo sistemima. Za razliku od Sonijevog PS2, on neće biti kompletni kućni sistem za zabavu, već će predstavljati jeftini sistem predviđen isključivo za igranje igara.
Nintendo je izjavio da će se truditi da sistem košta što je moguće manje, i da će to biti mašina posvećena igrama, tako da slobodno možemo već u ovom trenutku reći da će koštati manje od PlayStationa 2. Sistem neće imati mogućnost puštanja DVD filmova, iako će koristiti DVD medijum za podatke. Međutim, jedan od Nintendovih partnera je Matsushita (a samo jedna od Matsushitinih pod marki je Panasonic), tako da kruže glasine da će Matsushita naknadno proizvoditi DVD player za filmove koji će moći da pušta Dolphin igre. Sistem je prvobitno najavljen za simultani izlazak u Americi i Japanu krajem 2000. godine. Nintendo je nedavno izjavio da će se Dolphin u Americi pojaviti na proleće 2001. Moguće je da će se sistem pojaviti u Japanu krajem 2000. ali čak ni to nije sigurno.
Zvaničnih informacija o sistemu nema pa nema, ali po neka vest ipak procuri. Sledi lista onoga što znamo za sada.



IBM "Gekko" 0.18 mikronski 400MHz CPU
Srce i duša bilo kog kompjutera, CPU je osnovni i najvažniji faktor kada govorimo o brzini sistema. IBM-ova 0,18 mikronska tehnologija u čipu predviđenom za Dolphin znači brži protok podataka između komponenti CPU-a. 400MHz takt na kojem će sistem raditi je prvi iza X-Boxovog. Gekko procesor je ekstenzija PowerPC arhitekture i sadrži ugrađenu na čip memoriju, čineći ga time jednim od najpoštovanijih CPUova u industriji.
ArtX 200MHz procesor specijalno izrađeni čip.
Grafički čip za bilo koji kompjuter određuje koliko će ono što vidite na ekranu biti prijatno za oko. ArtX obećava čip koji će naterati proizvođače današnjih video kartica za kompjutere da pozelene od muke. Opet prema glasinama čip bi trebalo da može da izgura 20 miliona poligona u sekundi. Poređenja radi, Nintendo 64 prikazuje najviše 150 000 poligona u sekundi. Ovo povećanje će značiti vrlo živopisnu grafiku, filtriranih tekstura, sa senčenjem u realnom vremenu i izuzetan frame-rate. Ovaj čip će takođe imati ugrađenu S3TC dekompresiju tekstura, što znači da će programeri moći da koriste manje RAM-a za lepše teksture. Nedavno je ArtX kupljen od strane ATI kompanije koja se bavi ovom oblašću za kompjutere već dugi niz godina. Ovo za ArtX znači ozbiljnu podršku njihovog projekta od dokazano uspešne kompanije.
Matsushita DVD-ROM sa ugrađenim MPEG-2 video plejbekom.
Igre dolaze na određenom medijumu, bilo da je to kertridž (kao N64) ili CD (kao PlayStation). Sa DVD-ROM-om, developeri će moći da smeste 4,7 Gb na jedan jedini DVD. To znači veće, lepše igre. MPEG-2 video dekompresor će prikazivati scene DVD kvaliteta, iako u osnovnoj verziji Dolphin kao što smo već naveli neće moći da prikazuje DVD filmove. Nintendo takođe obećava da će čitač biti dovoljno brz, da će vreme učitavanja biti skoro trenutno - što je oduvek bio Nintendov prioritet.
MusyX Audio alati od Faktora 5
Faktor 5 radi na audio alatima za Dolphin koji će dizajnerima igara omogućiti pravljenje zvuka studijskog kvaliteta koji će biti u interakciji sa dešavanjima. Poznati po Star Wars: Rogue Squadron za Nintendo 64, Faktor 5 takođe radi na audio poboljšanjima za Game Boy Color. Zašto je to toliko bitno? Zato jer što je manje centralni procesor opterećen muzikom to više vremena ima da se posveti drugim stvarima, grafici npr.
MoSys 1T-SRAM tehnologija
MoSys zajedno sa Nintendom i NEC-om radi na memoriji koja će ubrzati komunikaciju između grafičkog čipa i CPU-a u Dolphinu. 1T tehnologija koristi jednu tranzistorsku ćeliju (za razliku od uobičajenih 6) za Static Random Access Memory (SRAM), kao brži i efikasniji pristup memoriji.
Igre
Najvažnija stvar za konzolu su igre. Iako za skoro nijednu igru nije objavljeno da je u izradi za Dolphin, nekoliko kompanija već radi punom parom na igrama za ovaj sistem. A Nintendov interni sistem developera se smatra najsnažnijim u industriji. ➡

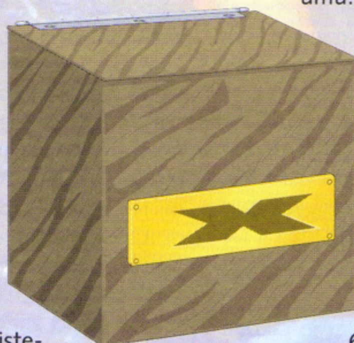




X-Box

Na nedavnoj Game Developers konferenciji, održanoj u San Hozeu, Kalifornija, Microsoft je kao što je i očekivano objavio vest koja je odjeknula kao eksplozija u industriji igara za konzole. Najavljen je X-Box.

Sa temom "Moć X-a", Microsoftov predsednik Bil Gejts se obratio prisutnima, gde je dao neke informacije o novom DirectX 8 i svom pokušaju da preuzme industriju video igara. Izlaganje je počelo sporo, jer je Bili udavio publiku sa pričom o novom DirectX-u, mada se u jednom trenutku i našalio na temu da iako još nije igrao igru "Ko želi da bude milioner?" misli da bi bio dobar u njoj. Međutim kad je počela priča o X-Boxu i njegovima planovima o dominaciji na tržištu, stvari su postale zanimljivije.



Posle meseci špekulacija i nagađanja, konačno imamo tačne, zvanične podatke o sistemu. Po rečima g.Gejtsa, X-Box će imati 600MHz x86 kompatibilni CPU, Nvidijin 3D grafički procesor specijalno izrađen za X-Box, 64Mb RAMa, 8Gb hard disk, 4x DVD čitač, 4 kontroler porta, expansion port, odgovarajući AV konektor, i 100Mbps Ethernet kartu.

Mašina bi navodno trebalo da može da istera 300 miliona poligona u sekundi, što je približno 4 puta više od PlayStationa 2, tako da potrošači ne bi trebalo ga posmatraju kao PC za TV, nego kao pravu igračku mašinu. X-Box će biti prva konzola koja će izaći na tržište sa ugrađenim hard diskom i Ethernet kartom, koja će biti korišćena za povezivanje na internet. Po Gejtsu, hard disk će biti korišćen za snimanje statusa i brži protok podataka, elektronsku distribuciju, i snimanje demoa. Kao poređenje Sony planira da izbaci hard disk i Ethernet kartu početkom 2001 sa istim ciljem na umu. Interesantno da ni Sony ni Microsoft nisu najavili nikakve verzije WEB brauzera za njihove konzole.

I kao udarac upućen Soniju, Gejts je izjavio kako će X-Box imati 64Mb memorije koja se može koristiti u sve namene, čak je izjavio da ukoliko to programeri žele mogu ceo RAM koristiti za teksture. Sa najnovijim glasinama o navodnom nedostatku RAM-a za teksture kod PlayStationa 2, jasno je na čiju adresu je upućena ova izjava.

Microsoft je direktno poredio X-Boxovih 64Mb sa protokom od 6,4Gb u sekundi, sa PS2 38Mb sa protokom od 3,2Gb u sekundi. Međutim Mr.Gejts je "zaboravio" da napomene činjenicu da PS2 video RAM ima protok od 48Gb u sekundi zahvaljujući integrisanoj memoriji na čipu. (Znali smo da će nešto propustiti.)

Nakon toga prikazano je nekoliko kratkih demoa koji su trebali da pokažu šta sve X-Box može. Po njegovim rečima, igre koje će pratiti lansiranje X-Boxa bi trebalo da budu pokaza-

BORBA JEDAN NA JEDAN

Šta sve ovo znači za PlayStation 2? Da li se PS i PS2 fanovima loše piše? Da li će Sony biti pregažen od strane zle imperije Microsofta? Da li će Bil Gejts ikada postati igrač? Da li će ikada postati pravo ljudsko biće?

Odgovor je NE. Prvo, Microsoft je definitivno sila sa kojom se mora računati u sledećoj bitci rata između konzola. Bez sumnje. Čak i ukoliko sistem bude upola snažan koliko se tvrdi da će biti, još uvek će biti dovoljno snažan da se takmiči sa PlayStation-om 2. Dalje, Microsoft planira da uloži enormnu količinu novca u marketing sistema i samo to bi moglo da navede prosečnog potrošača da se prikloni X-Boxu. Ako mama i tata na TV-u non-stop gledaju reklamu koja kaže da je X-Box najmoćniji sistem na kugli zemaljskoj, šanse da mali Džimi dobije jedan kao poklon za Božić su više nego velike.

Drugi prilog u Microsoftovu korist je da će uz sebe već od samog početka imati neke od najboljih developera za konzole. I nije neko iznenađenje videti Activision, EA, Eidos, Midway, i Acclaim kako mašu repovima, ali videti moćne japanske kuće kao Konami, Capcom i Namco je pomalo iznenađujuće. Ako vidimo igre kao što su Metal Gear Solid 2, Tekken 4 i Street Fighter EX4 i na PS2 i na X-Boxu, a X-Box verzija bude bolja, Sony će imati zbog čega da se zamisli. Jer za razliku od Nintenda i Sege, Sonijev ekskluzivni tim developera nije dovoljno jak da nosi sistem.

Treće, PC developeri su impresionirani X-Boxom. Na vidiku je sjajan izvor prihoda uz minimalno uloženog rada. Jedna igra, dve platforme, bez napora - šta im se tu ne bi svidelo?

Na drugoj strani, zalet, podrška i budući potencijal za PlayStation 2 je zaprepašćujući. Prvo, PS2 kao da je razvijan za Square, koji neće tako lako napustiti Sonijev tim. Ukoliko Sony zadrži Final Fantasy X i XI ekskluzivno za PS2, to bi moglo biti važno oružje kojim bi se osiguralo da X-Box ne priđe vrhu u Japanu. Dok su šanse za uspeh X-Boxa u Severnoj Americi odlične, stvari će biti mnogo teže kad su u pitanju Evropa i Japan. Ukoliko doživi poraz u Japanu, šanse da A+ kategorija japanskih proizvođača nastavi da pravi igre za X-Box su značajno umanjene. Naravno, nemamo ništa protiv američkih kuća, ali da li zaista želite sistem sa igrama koji su pravili samo Amerikanci? Činjenica je da je većina igara koja se smatra klasicima napravljena od strane japanskih kuća.

Još jedna stvar koja ide u prilog PlayStation-u 2, je to da će imati čitavu godinu prednosti nad X-Boxom u Americi i Evropi, i godinu i po u Japanu. Da, to je ista stvar koju su Segini navijači isticali kao prednost Saturna nad

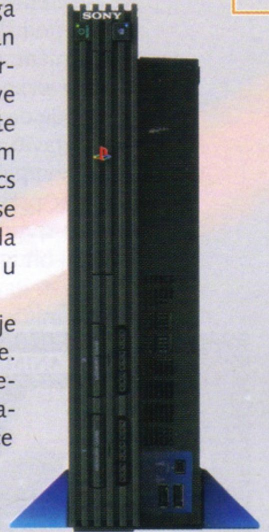




nog kvaliteta. Naravno, ove reči moramo uzeti sa velikom dozom rezerve jer bez obzira na to ko pravi sistem, Svi proizvođači konzola izgleda rade i pričaju istu stvar i uvek, po pravilu, konačni proizvod nikad nema u svojoj pratnji igre prve generacije koje izgledaju toliko dobro kao demoi.
Izlaganje se završilo sa kratkim filmom koji je prikazao kratke komentare nekih izdavača koji su vrlo zainteresovani za X-Box, kao što su Acclaim, Sierra, Infogrames, Konami, Midway, Activision, Take 2, Hasbro, Eidos, EA, Ubi Soft, Bungie, Namco, Capcom, Hudson, THQ, Titus i Lionhead Studios.

Sony PlayStation 2

Lansiranje PlayStationa 2 u Japanu je proteklo i sami znate kako. Vest su prenosile sve TV i radio stanice na svetu. Ljudi koji su čekali svoj primerak PS2 od četvrtka, bukvalno su donosili šatore i kampovali ispred radnji do subote 4. marta kada je počela prodaja. Pozvana je i policija da interveniše. Kada su predstavnici policije naložili vlasnicima radnji da zamole kupce da se raziđu, jer prema japanskim zakonima to zavisi od vlasnika radnji, ovi su to glatko odbili.
U svetu postoji preko 70 miliona registrovanih korisnika PlayStation-a 1. Za jedan jedini vikend u radnjama širom Japana prodato je 980 000 primeraka PlayStation-a 2. Ceo projekat predstavljanja je perfektno osmišljen i perfektno realizovan. U stvari Sony je planirao da proda 2 miliona komada, to je realno i mogao da ostvari, ali jednostavno nije stigao da proizvede dovoljno.
Pa kako stvari stoje posle takve mega premijere? I kako će izgledati ubuduće?
Prvi utisak je da igre koje su se pojavile na premijeri nisu niša revolucionarno. Šta to znači? Kako je to moguće? Zar tolika buka ni oko čega?
Odgovor glasi: igre koje smo videli su tek zagrebale po površini ukupnog potencijala sistema. Dobar deo razloga se krije iza toga da developeri još uvek nisu otkrili efikasan način da koriste različite delove PS2 hardvera. Kao rezultat toga imamo naslove (posmatrano na planu grafike) koji koriste samo deo Emotion Engine-a i, u nekim slučajevima, uopšte ne koriste Graphics Synthesizer. Ovaj nedostatak iskustva se pokazao u ranim igrama, što bi mogao da iskoristi Microsoft da privuče developere u svoj tabor.



Jedna stvar je sigurna, ovo što smo videli je tek početak onoga što ova konzola može. PlayStation hardver je kompleksan, ali njegova složenost krije ozbiljnu grafičku snagu. Zahvaljujući ovoj činjenici developeri će praviti igre nešto manjeg kvaliteta, ali kroz par generacija, igre će napredovati iza onog što danas

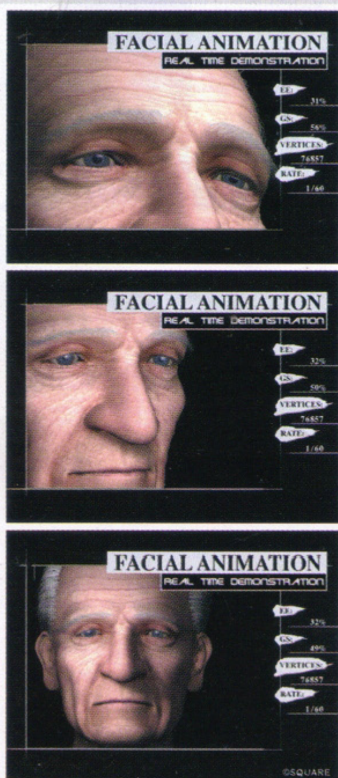
PlayStation-om i Dreamcasta nad PlayStation-om 2, ali stvari su malo drugačije kad je PS2 u pitanju. Prema početnim podacima o prodaji sistema u Japanu, ne bi bilo preterivanje da kažemo da će korisnička baza u svetu prelaziti brojku od 10 miliona dok se X-Box uopšte pojavi u prodaji. Čak iako kompanije bezglavo počnu da se bacaju X-Boxu u zagrljaj to ne znači da će napustiti razvoj igara za PlayStation 2. Bilo bi zaista nepromišljeno ignorisati toliko korisnika. Takođe PS2 je daleko moćniji sistem od Dreamcasta, dok je Saturn mogao proći mnogo bolje da marketinško odeljenje i politika cena nisu toliko loše osmišljeni.
Još nešto po čemu su Windows i igre pod njim vrlo poznati su bagovi. Navodno osnovna namena hard diska koji će biti ugrađen u X-Box, će biti prebacivanje delova igara na njega u cilju bržeg učitavanja. Armija PC korisnika koja ima iskustva sa PC igrama smatra da će njegova namena će biti u skidanju ispravki za igre sa interneta kako bi ispravno radile.



Dalje, igre za PC i X-Box neće biti kompatibilne, što se takođe neće svideti PC korisnicima.
PlayStation je takođe prepoznatljivije ime među mlađim korisnicima. Prema istraživanjima tržišta o prepoznatljivosti marki, "PlayStation" je treće najpoznatije ime u Americi. Jedine dve poznatije marke od Sonijevog čeda su Nike i Coca Cola. Microsoftov multimilijarderski blic-krig bi mogao promeniti stvari, ali ni Sony nije mala kompanija ni u kom pogledu. Sony korporacija je jedna od najvećih svetskih kompanija, a PlayStation trenutno nosi više od 50% prihoda kompanije, tako da bi bilo prilično naivno pretpostaviti da će ovaj div mirno sedeti dok Microsoft baca novac reklamirajući X-Box.
Sony je uložio puno novca u razvoj PS2, tako da je u pitanju ogroman ulog. Kompanija će uraditi sve što je u njenoj moći da osigura uspeh PlayStation 2. A to će biti krupan zalogaj čak i kada je Microsoft u pitanju.
U stvari, moje mišljenje je da će zbog predstojećeg medijskog rata između PS2 i X-Boxa, najviše štete pretrpeti druge dve konzole nove generacije, Dreamcast i Dolphin. Microsoftov sistem će sigurno biti jak igrač u predstojećoj borbi, i može izaći na sam vrh, ali nikako neće zaustaviti prodor PlayStation-a 2 ni u Japanu niti u Evropi i Americi. Zasnovano na činjenici da će veliki broj nezavisnih kuća stati uz X-Box, a dok Nintendo i Sega muku muče da privuku nove snage, X-Box će mnogo više nauditi Nintendu i Segi nego Soniju.
Ali ništa u životu nije sigurno. Za Sonijevu konzolu se smatralo da neće imati šanse pored Sege i Nintenda u 1995. U stvari jedina sigurna stvar u istoriji video igara je da je svaka nova generacija dala novog lidera na tržištu. Lično mislim da se Sony snalazi u prelaznom periodu bolje nego ijedna kompanija do sada. Nezavisni proizvođači sigurno veruju u PS2. Cak i PC developeri se uključuju u razvoj igara za Sony.
Naravno, iz današnje perspektive sve su ovo samo pretpostavke i nećemo znati rasplet sve dok se stvari ne razviju. Ali u svakom slučaju, šta god bilo, jedini sigurni dobitnici će biti sami igrači. Uživajte u igranju!



smatramo mogućim.
Sony ima par kečeva u rukavu koji će pogurati razvoj igara na PS2:
Za početak, PS2 već uživa fantastičnu podršku developera. Dok je imitacija u suštini najiskreniji oblik laskanja, otvorena krađa često ubrzava evoluciju igara. Na primer, onog trenutka kada jedan developer otkrije jednostavan način primene anti-aliasinga (umekšavanja grubih ivica), i ostali će početi da koriste sličnu tehniku. Ovo čini da se donji prag kvaliteta stalno pomera napred.
Zbog velike podrške developera, platforma takođe ima veliku podršku među nezavisnim proizvođačima softvera za razvoj igara. Ovo znači da ukoliko developeri ne razviju sopstvene metode da bi ukrotili moć PlayStation-a 2, neka kompanija će naraviti dizajnerske alatke koji će olakšati programiranje na komplikovanom PS2 harveru.
Za PS2 se već prave multi milionske igre. Kompanije kao što je Square su spremne da investiraju desetine miliona dolara u produkciju hit igara. Iako ogromne investicije ne garantuju kvalitet igre, takve investicije obično omogućavaju developerima da pomeraju granice u dizajnu igara.
Evo kako mi očekujemo da će se stvari razvijati.



Grafika
Gde smo sada: Prva generacija PS2 igara ne izgleda ništa bolje od Dreamcast igara. Kad ovo kažemo nemamo ništa protiv Dreamcasta već samo kažemo da je PlayStation 2 moćniji.
Razvojni faktor: Ključni faktor za PS2 grafiku je složeni hardver. Kada developeri počnu da koriste i grafički sintisajzer i Emotion Engineove vektorske jedinice, grafika na PS2 će se znatno poboljšati.
U kom pravcu će se razvijati: Svaka sledeća generacija igara će prikazivati više i više poligona. Trikovi kao što su anti-aliasing i teksture visokog kvaliteta će postati uobičajeni vrlo brzo, i sve kompleksniji efekti će se pojavljivati. Već sa četvrtom generacijom igara će grafika u standardnim igrama u poredjenju sa igrama iz prve generacije izgledati svetlosnim godinama ispred.

Zvuk
Gde smo sada: Trenutno, PS2 igre slabo iskorišćavaju zvučni potencijal mašine.
Razvojni faktor: Dolby Digital Sound i šira baza surround zvučnih sistema. Kada jednom suround zvučni sistemi postanu široko prihvaćeni, developeri će početi da prave igre koje će koristiti opciju 3D zvuka.
U kom pravcu će se razvijati: Videćemo kontinuiranu upotrebu kvalitetnog zvuka, pa čak i orkestralnu pratnju, ali trebaće vremena dok se developeri potpuno posvete iskorišćenju Dolbija.

Povezivanje
Gde smo sada: Nigde, jer PS2 još uvek nema modem, pa ni igre nemaju opcije igranja online.
Razvojni faktor: Sonijeva globalna mreža. Ako Sony uspe da izvede svoju zamisao o globalnoj mreži i poveže milione igrača vlasnika PS2, to će imati veliki uticaj na razvoj PS2. Takođe je važno da Sony proizvede jeftini modem preko kojeg će se korisnici povezivati na mrežu.
U kom pravcu će se razvijati: Square je već počeo sa izradom RPG (Final Fantasy XI) koja će se igrati isključivo preko mreže. Ovo bi mogla biti potpuno nova vrsta igre na konzolama, i ukoliko bude imala uspeha, videćemo mnogo sledbenika. U stvari ako se mreža dovoljno razvije, skoro svaka igra će imati multi player opciju.

Upravljanje
Gde smo sada: U premijernim igrama kontrole su u suštini iste kao na PlayStation-u 1.
Razvojni faktor: Dual Shock 2. Developeri će moći da prave igre koje će koristiti obe analogne palice kao i analogne dugmiće. Ovakvo upravljanje zahteva privikavanje, ali ako developeri budu umeli da iskoriste ovu opciju, to bi moglo promeniti način na koji se igramo danas.
U kom pravcu će se razvijati: nailazićemo na igre koje će imati daleko složenije i logičnije kontrole. Da pozajmimo frazu od Sonija nove igre bi mogle da čitaju "emocije". Onog trenutka kada developeri nauče da koriste ovo u svojim igrama, sretaćemo se sa igrama koje će nam omogućiti da se "izrazimo" na složeniji način nego što je to bilo moguće sa standardnim kontrolerima.
Sadašnje igre za PlayStaton 2 sigurno da ne koriste njegov puni potencijal, ali ovi naslovi su tek u infantilnoj fazi. Sigurno da ćemo morati malo da pričekamo do pravih novina, ali će konačni rezultat biti vredan čekanja.

Uporedne specifikacije X-Boxa i PlayStation 2

	X-Box	PlayStation 2
CPU	600 MHz Intel	300 MHz Emotion Engine
Grafički Procesor	300 MHz custom nVidia	150 MHz Graphics Synthesizer
Ukupna memorija	64 MB	38 MB
Memorijski protok	6.4 GB/sek	3.2 GB/sek
DRAM protok	n/a	48 GB/sek
Poligon performanse	300 M/sek	75 M/sek
Medijum za čuvanje	4x DVD, 8 GB hard disk 8 MB memo karta	4x DVD, 30 GB hard disk (opciono) 8 MB memo karta
Mrežni pristup	Da	Nadgradnja
Prikazivanje DVD	Da	Program na memo kartici (vrlo moguće izmene po ovom pitanju)
Kompatibilnost	Padaće kao i Windows!	Moguće igranje starih PlayStation igara!

Nešto ozbiljno:

Percepcija

Ivana Mitrović



Koliko puta vam je neko rekao da ne percipirate dobro? Naročito devojka, kada ne primetite da je bila kod frizera, da ima novu haljinu ili da se drugačije našminkala? Vašim mukama je kraj . Igrajući Sony PlayStation vaša percepcija će se popraviti do perfekcije.
Percepcija kao vid saznavanja stvarnosti sačinjava bitnu komponentu svakodnevnog života. Buduci da 70% našeg saznanja dolazi preko čula vida, razvijanje ove sposobnosti je od velike važnosti.
Igrajući video igre, igrač prati događanja na ekranu i zapaža sve pojedinosti. Svaki detalj mu je bitan, jer u zavisnosti od uočavanja detalja rezultat raste ili opada. Budući da video igre obiluju bojom i raznovrsnim oblicima, ovaj zadatak nije nimalo lak. Usklađivanje oblika i veličine je od esencijalne važnosti za dalji tok igre. Igrač uočava različite oblike, veličine, boje, odnos prostora i okolnih predmeta. Iskustveno, ovo uočavanje će mu omogućiti da lakše savladava i odnose među njima, što će dovesti do boljeg ovladavanja igrom. To znači da je pogrešan utisak koji se stiče posmatranjem sa strane da igrač samo sedi i besciljno gleda u njega. On opaža veliki broj detalja i misaonim procesima pravi njihovu selekciju. Naravno, sve se ovo događa munjevitom brzinom, jer brzinu od njega zahtevaju pravila igre.
Što više vremena bude provodio igrajući, njegova vizuelna percepcija biće brža i lakša. Ukoliko se ovo primeni na događanja iz svakodnevnog života, nije teško zaključiti da će igrač od bavljenja video-igrama imati samo koristi, kako u učenju, tako i u svakodnevnim životnim situacijama. Dolazi do izoštravanja vida, lakšeg uočavanja sličnosti i razlika boja i njihovih nijansi, oblika, veličina, blizine i udaljenosti.
Isto tako je važno da igrač percipira i čulom sluha, jer zvučna pratnja svake igre ukazuje na promenu radnje i upozorava igrača. Zvukom se takođe obeležava i uspešnost ili neuspešnost misije, što se može uračunati u motivacioni faktor. Jednom rečju, veoma je bitno imati izoštreno uvo koje registruje sve promene u zvučnim efektima igrica.
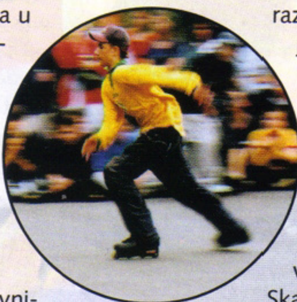
Prvi roler maraton u Beogradu

rolerijada





Poslednjih nekoliko godina u najvećim svetskim metropolama (Njujork, Boston, Beč, Roterdam, Berlin i dr.) održavaju se maratoni na rolerima. Od aprila ove godine priključiće im se i Beograd zahvaljujući pre svega "Beogradskoj rolerijadi", prvoj i za sada jedinoj kompaniji u Jugoslaviji, koja se bavi organizacijom sportskih manifestacija na rolerima. Cilj ove kompanije je da doprinese razvoju inline skating-a (rolera) kod nas i da ljubiteljima ovog sporta, kojih je iz dana u dan sve više, omogući da svoje veštine isprobaju u različitim disciplinama.
Prva roler manifestacija u 2000. godini je:



PRVI BEOGRADSKI ROLER MARATON koji obuhvata:
- Maraton za najmlađe, tj. decu predškolskog uzrasta i osnovce
- Maraton za starije od 14 godina

Dečji roler maraton održaće se u najatraktivnijem izletištu Beograda, na Adi Ciganliji, 29.04.2000. godine i sadržaće pored takmičarskog i zabavni program. U takmičarskom delu planirane su tri trke:
- **Kolibri trka** - namenjena najšarmantnijim vozačima rolera
- **Junior trka** u dve kategorije: za mališane od I do IV razreda

U zabavnom delu programa najmlađe će zabavljati grupa klovnova i Diznijevi junaci (Miki, Šilja, Mini...) na rolerima. Biće održane i dve pozorišne predstave na rolerima: "Snežna kraljica" i "Petar Pan".
Zahvaljujući sponzorima, pored brojnih nagrada biće organizovan i izbor za najmlađeg učesnika, naj-roler klinca i klincezu, naj-kacigu...
Za one starije i iskusnije na rolerima, "Beogradska rolerijada" organizuje Inline Maraton u srcu Beograda (Terazije, Bulevar revolucije, Ruzveltova, Cvijićeva, 29.novembra, Vasina, Uzun Mirkova, Trg republike) 13. maja.
Prvi Beogradski Roler Maraton pored brojnih domaćih takmičara, imaće i značajan broj takmičara iz inostranstva. U tom smislu, ovaj maraton je registrovan kod Međunarodne Asocijacije Inline Skating (IISA). O svim manifestacijama "Beogradske rolerijade" možete se više informisati na njihovom veb-sajtu www.rolerijada.co.yu preko koga se možete i prijaviti za učestvovanje u nekoj od disciplina.
O Inline Maratonu (13.05), kao i o Trećoj Beogradskoj Letnjoj Rolerijadi (kraj juna/početak jula) obavestićemo vas u sledećem broju Bonusa.





Natalija Dević

Grupa Luna:

Čeda je "lud" Maja drži



Kada se pojavio ZX Spectrum činilo mi se kao da su se Marsovci lagano spustili u sred Beograda - *počinje priču Čeda iz grupe Luna.*

- Imao sam 13-14 godina i samo sam mogao da maštam kako to izgleda igrati na TV-u, pošto u to vreme nije bilo monitora. Ta mala sprava i Manic Miner su me definitivno "kupili". Onda smo nabavili i Letnje olimpijske igre u kojima je glavni junak bio Daley Thompson, koji je i dan-danas svetski rekorder u desetoboju. U toj igrici sve je zavisilo od tebe - koliko brzo trčiš, koliko skočiš... Krenuli smo s takmičenjima između sebe, ludovali danima, tako da i sada imam "medalje" sa te Olimpijade.

Ko je prvi nabavio igrice?

Čeda: Igricu je prvi nabavio moj drug tako da smo danima visili kod njega. Takmičili smo se svi redom, ali sam ja ipak najviše voleo da se takmičim sam sa sobom, da vidim dokle mogu. Posle je došao Commodore 64 i to sam, naravno, odmah nabavio. Onda je krenulo ludilo - Commodore 128, PC i jednog dana ta čudna sprava Sony PlayStation, pravo čudo, gde su animacije bile prosto neverovatne.

Ko ti je favorit?

Čeda: Super Mario, definitivno. Jedno vreme, dok sam držao kafić i diskoteku, imao sam igrice, tako da sam na velikom ekranu, sa džojstikom iz noći u noć igrao Super Maria. I sada, kad hoće da me pecnu moji klinci kažu: "Tata liči na Super Maria"!

Šta sada igraš?

Čeda: Sada moji klinci imaju Sony PlayStation kod kuće i smaraju me svojim igricama. Meni smetaju ti Mortal Kombati i slične veoma agresivne igrice. I danas su mi mnogo bliže i draže one avanturističke. Od poslednje generacije igrica dopao mi se Crash Bandicot, zabavan je.

Koji ti je vremenski rekord - najduže vreme koje si u kontinuitetu proveo pred ekranom?

Čeda: Dvadeset sati, najmanje. To mogu da kažem potpuno sigurno. Specijalno dok sam igrao Manik Majnera u staroj i Super Maria u novoj varijanti. Kad kreneš, nema kraja. Koliko god da odigraš - uvek može bolje.

Da li Čeda burno komentariše dok igra?

Maja: On ima pobednički mentalitet, igra sporta radi, ali i posle igrice to raspoloženje dugo traje i onda svi moramo da ga trpimo dok ga ne prođe ili, ako je izgubio, dok ponovo ne odigra i ne pobedi. Uglavnom nije previše buran, zavisi koliki je poraz, ali zato kad pobedi, slavlje traje duže od neraspoloženja kad ne pobedi.

Šta igra Maja?

Maja: Neću da razočaram vaše čitaoce, ali nisam baš neki fan video igrica. Znam da postoji kompjuter, Internet, igrice, PC... Dok sam bila u srednjoj školi učila sam informatiku kao predmet i onda smo igrali igrice na školskom PC-u i Spectrumu. To su uglavnom bile neke svemirske borbe ili auto trke. Uostalom, pored Čede koji je lud za igricama, moja nezainteresovanost je zdrav balans. Ali pošto sada živimo za-



poznati igraju



za igricama, ravnotežu

jedno u kući sa njegova dva klinca koji nas rasturaju i bombarduju igricama, znam sve. Kad krenu s pitanjima: šta ovo znači, prevedi mi ovo, koji je prvi korak, šta dalje, sve sam naučila.

Čeda: Da, a kad smo imali Game Boy jedva smo ti ga otimali iz ruku!

Maja: Jeste, tačno, obožavam Tetris i Super Maria. Kad smo se tek preselili u Beč , pošto još nismo kupili TV-kanale, klinci su stalno igrali igrice, a mi smo radili nove pesme pa nismo svirali non-stop kao obično, e onda sam igrala auto trke. Jednom sam se takmičila i bila sam među najboljima.

Pobedila si klince?

Maja: Ne, oni su nepobedivi, ali sam za prvi put imala sjajan rezultat.

Čeda: U svim igrama me pobeđuju. Onda me zezaju jer oni znaju hiljadu trikova koje ja ne znam.

Koliko imaju godina?

Čeda: Moja dva sina imaju 12 i 14 godina, generacijske žrtve igrica 100%. Ali mi smeta što sve više izbacuju neke veoma agresivne igre. Pokušavam da se raspravljam s njima oko toga, ali tu nema mnogo pomoći. Marketing čini svoje, novine, stripovi, par TV-kanala u Austriji koji prate samo igrice, Internet... Zato nemaju Nintendo a ja neću da im kupim jer i ovako provode suviše vremena pred TV-om, a opet, ne želim ništa da im uskratim. Roditelji koji ovo budu čitali razumeće o čemu govorim. Zato kad god dođem u Beograd svratim u Beosoft. Imaju odličan izbor.

Znači, Beosoft prati svetsku produkciju?

Čeda: U stopu! Sve što je u trendu mogu da nađem kod njih, a poređenja radi, u svetu je sve skuplje. Tamo je to, i inače, skupa igračka. Oni, uglavnom, igraju samo vikendom. To im je svetinja. Ko voli skijanje, sportove,izlaske, ko ne - pivo ili Colu, pa pred televizor, udri dan i noć. Ovde je drugačije. Mi smo narod koji voli i zna da uživa, a ne voli mnogo da radi pa su igrice kao smišljene za nas. Taj ko ih je izmislio trebao je da bude neki Srbin a ne Japanac, bilo bi pravednije.

Da li ste razmišljali o spotu u formi video igrice?

Maja: Imamo spot za pesmu "Sestra" gde smo koristili sličnu tehnologiju: Maja u belom, Maja u crnom, Čeda u belom, Čeda u crnom, speed - nešto što podseća na igricu. Ali da bi se napravio pravi spot-igrica sa našim likovima, to je u ovom trenutku preskupo.

Šta bi u tom slučaju bila Maja a šta Čeda?

Čeda: Ja bih bio Atom mrav.

Maja: Ja bih, verovatno, bila neki romantičan lik, zadovoljila bih se da budem, recimo, cvetić.

Čeda: U svakom slučaju bio bih neka bubica koja skače, bila bi to neka avanturistička priča. Viđao sam slične stvari na austrijskim muzičkim kanalima, ali ovo bi bilo fenomenalno, nešto posebno. Međutim to sada košta 100.000 - 200.000 DEM, a kod nas super-dobar spot košta oko 5000 DEM. Ali pošto smo mi profesionalci, jednog dana ćemo to napraviti sigurno. Nego, da vam ispričam nešto što sam skoro čitao u štampi:

U jednom avionu je umro pilot u toku leta. Kad su čuli šta se događa, putnici su se uspaničili. Međutim jedan tip je, sasvim mirno, ušao u kokpit, seo za komande i tražio da mu daju instrukcije. Javili su mu se iz najbližeg aviona i korak po korak - uglavnom, tip je potpuno bezbedno spustio avion pun putnika u more. Odmah sam pomislio: verovatno je taj visio za kompjuterom ili igrao igrice i vozio sve moguće pa mu se posrećilo da stvarno proba. A, šta kažete na to!

Foto: Kosta Pjanić



Kako da igrate vaš Game Boy u mraku?

Spiralna lampica

Pored ostalih dodataka za popularni Game Boy stiže nam još jedan - spiralna lampica. Igranje na Game Boy-u u svim uslovima vidljivosti, sada je postalo stvarnost.

Uz simpatičnu lampicu čija se boja slaže sa bojom vašeg Game Boy-a, moći ćete da se igrate do mile volje i nakon što ugasite svetlo. Snop svetlosti je pravilno usmeren direktno na ekran. Posebno je pogodno to što se lampica automatski uključuje i nije joj potreban poseban izvor napajanja, već postaje sastavni deo Game Boy-a. Korisno, lako za korišćenje i bolje od svih dosadašnjih rešenja.





Memorijska kartica od 120 blokova

Za sve vas kojima 15 blokova sa vaše standardne memorijske kartice nije dovoljno, ovo će biti prava stvar. 8 puta više mesta na samo jednoj kartici.

Kako se njome rukuje?

Pošto PlayStation može da pročita samo 15 blokova odjednom, sadržaj ove memorijske kartice je podeljen na 8 strana. Kroz strane prolazite pritiskom na jedino dugme na kartici, i to po pravilu: koliko pritisaka - taj broj strane.

Važna napomena:

NIKADA NEMOJTE GASITI VAŠ PLAYSTATION ILI VADITI MEMORIJSKU KARTICU DOK JE U TOKU PRISTUP PODACIMA SA KARTICE!





I kao poklon, uz ovu memorijšku karticu ćete dobiti privezak za ključeve u obliku Dual Shock-a.

Dance podium

Ukoliko vas nije prevarila reklama za Siluet 40, možda ćete uz pomoć ove spravice postići željene rezultate. Kada iz kutije izvadite i odmotate plastičnu platformu veličine 1m x 1m i prostrete je po podu shvatićete da ovako nešto još niste imali prilike da vidite na vašem PlayStation-u ili PC-u. Iz dotične spravice je izveden kabl koji ćete priključiti umesto joypad-a. Na platformi su raspoređene komande sa standardnog joypad-a u prilično logičnom rasporedu, sa praznim krugom u sredini. Taj krug je predviđen da na njemu stojite dok je platforma u neutralnom položaju.

I kako se koristi ovo čudo?

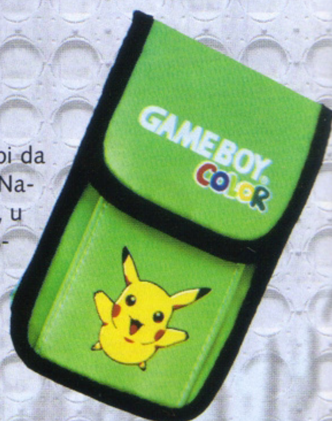
Uključite PlayStation sa igricom i stanite na krug u sredini. Opcije ćete već morati da birate kretanjem po platformi. Naravno svrha igranja sa ovom periferijom je igranje igrica sa plesom.

Dakle, prava zabava počinje kada odaberete svog plesača i počne ritam. Tada morate pratiti simbole koji se pojavljuju na ekranu i u pravom trenutku nagaziti na zadati simbol. U početku to i nije toliko teško ali ćete uskoro morati da izvodite prave break dance pokrete. Dok uđete u štos, propisno ćete se oznojiti. To je baš ono što se traži!

Ukoliko budete držali tempo ova stvar će vam pomoći da skinete suvišne kilograme zabavljajući se.

Game boy futrola

Iako ne dodatak u klasičnom smislu reči, ova futrola je veoma korisna i trebala bi da bude nerazdvojni deo vašeg Game Boy-a, posebno ako ste dinamični i u pokretu. Napravljena od kvalitetnih nepromočivih materijala, dvostruko postavljena i ojačana, u živopisnim i atraktivnim bojama, ona je ne samo ukras, već prava zaštita od oštećenja, ogrebotina, pa čak i slabijih udaraca ili iznenadne kiše. Možete je zakačiti i oko pojasa, jer ima poseban deo kroz koji se može provući kaiš. Ima čak i poseban džep za vaše omiljene kertridže, koji dobro dođe i za ključ koji ste često gubili, ili druge sitnice.





TOMBI!™ 2

Autori ove igre su bivši programeri iz Capcom-a i Konami-ja sa dugogodišnjim iskustvom. Tomba! 2 opravdava sva očekivanja i pokazuje se kao vrhunska igra, ne samo u okviru platformi.

Oni koji su imali sreće da igraju prvi deo ove igre znaju po čemu se Tombin svet razlikuje od ostalih platformskih igara. Za one koji ne znaju, evo objašnjenja: Tomba! 2 je mešavina klasične platformske 2D akcije i avanturističkog /RPG prilaza. Da odmah pojasnimo - iako je ovo 2D platforma grafika je potpuno trodimenzionalna i celokupno je urađena od poligona. 2D se odnosi na kretanje u igri koje se odvija u jednoj ravni sve do određenih mesta, dobro i vidljivo označenih strelicama, koje vam signaliziraju da možete promeniti trasu. U odnosu na prvi deo ovo je poboljšanje koje je došlo s prelaskom na 3D grafiku, jer bez jasnih oznaka ne bi baš bilo jednostavno shvatiti gde se sve možete kretati. Ovako je kretanje potpuno prirodno i nimalo ne smeta samom igranju.



Priča je sledeća: Tombina prijateljica Tabby je misteriozno nestala, pa Tomba i njegov prijatelj Zippo kreću u njeno rodno mesto da otkriju šta se desilo. Po dolasku u ribarski grad otkrivaju da je zemlja pod činima zlih svinja čarobnjaka (onih istih iz prvog dela) i da verovatno one stoje iza kidnapovanja Tabby. Cela priča se odvija kroz "događaje" koji će jasno biti zabeleženi u vašem avanturističkom žurnalu. ➡

Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanja na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenujemo.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadinu, likove i intro, tj.sve što se vidi.



UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.



1 igrač

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: **Tombi! 2**
Izdavač: **SCEE**
Sistem: **NTSC**
Žanr: **Platforma**



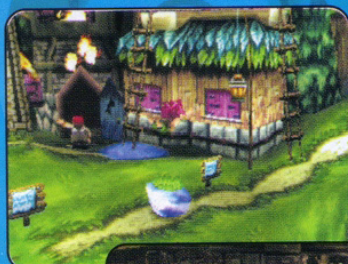


Na mnogim mestima će vam biti jasno šta treba da uradite, ali ne i kako to da izvedete. Upravo se tu najjasnije vidi iskustvo autora igre - prilikom završavanja 140. događaja, koliko ih u igri ima, bićete prinuđeni da se vraćate u već pređene oblasti i da završavate prethodno nedostižne zadatke. Ovo napredovanje je omogućeno dobijanjem nove opreme i oružja koji vam pomažu da skočite više i dalje, uhvatite se za ivicu na plafonu itd.



Prezentacija igre je vrhunski izvedena - predivna 3D grafika će vas u potpunosti uvesti u šaren Tombin svet. I sam Tomba će zaista nositi na sebi sva nova specijalna odela i oružja, blesavi pronalazači razbacani po igri će svoje skalamerije startovati pred vašim očima, putovanje iz jedne oblasti u drugu se zaista vidi... To sve poboljšava ionako dobru atmosferu. Komande u igri su lake i odlično reaguju, a muzika i zvučni efekti dopunjuju odličan utisak. Posebno prija što svi likovi zaista izgovaraju svoj tekst.

Iako ne morate završiti svih 140 zadataka da biste došli do kraja igre i spasili Tabby, predlažem vam da ipak pokušate to da učinite. U originalnom obrtu postoji mogućnost da, ako ste odigrali prvi deo igre i snimljenu poziciju iz nje sačuvali, učitate podatke i otvorite još dodatnih događaja, koji nisu neophodni za završetak igre ali produžavaju zadovoljstvo, a i svojevrsna su zahvalnica autora igre onima koji su ih od početka podržali. Povremeno ćete naleteti i na neku mini-igru: vožnju rudarskim kolicima protiv vremenskog limita ili pranje prljavih pilića u perionici.







Iako po svojim šarenim predelima i stilizovanim likovima (Tomba je pećinski dečak ljubičaste kose) igra izgleda okrenuta više deci nego odraslima, prava je istina da je ovo igra koja može da ponudi desetine sati zabave i jednima i drugima. A da biste pronašli sve tajne moraćete da budete pravi majstor za platforme. Po kvalitetu i dizajnu Tomba! 2 spada u sam vrh PlayStation igara.



Miljan Lakić

Bubble Bobble 2

1 ili 2 igrača

Ime: **Bubble Bobble 2**
Izdavač: **Taito**
Sistem: **PAL**
Žanr: **Logička**





Ako među vama koji čitate ovaj opis ima onih koji su pre nekih petnaestak godina posedovali Commodore 64, znaćete koliko je ovo bila dobra igra u ono vreme. Ako se posle toliko vremena i tehnološkog napretka ova igra i dalje može nazvati zanimljivom, onda, složićete se, ova igra ima nešto posebno u sebi.

Tako je, posle tolikih godina, Bubble Bobble je i dalje zanimljiva. Kako je to moguće, zapitaćete se? Odgovor je jednostavan. U ono vreme ljudi koji su pravili igrice su se njima i igrali, za razliku od današnje multi-milijarderske industrije, gde na jednoj igri rade timovi od 50 i više ljudi, tada su igre pravili istinski zaljubljenici u svoj posao. Neki su se izradom igara bavili i iz hobija. Tada nisu postojali vremenski rokovi, ogromni budžeti, niti milioni nestrpljivih igrača koji iz dana u dan traže novu igru koja će samo na kratko zadovoljiti njihove apetite.



Jedino što je bilo bitno je kako da igra bude zabavna. I taj jedan cilj su ispunile mnoge igre tih dana. Među njima je i Bubble Bobble. Jedan ili dva mala dinosaurusa bljuju balončiće u koje hvataju neprijatelje, pa zatim probuše balončiće da bi dotične i eliminisali. I pritom mogu da skaču po tim balončićima. U mnogo nivoa. To je opis ove igre. Ali ono što vam mi rečima ne možemo preneti je ono što igrači osećaju igrajući ovu igru. Ili možda ipak možemo kroz sledeću rečenicu: "Samo još jedan nivo!". A zatim još jedan, pa još jedan, pa samo još jedan...







I, molimo vas, nemojte gledati ovu igru kroz procente, ocene i slično, da biste saznali kakva je ova igra moraćete je probati sami.



ROAD RASH JAILBREAK

Miljan Lakić









Road Rash je u suštini jednostavna kombinacija trka i tuče. Nijedan od ova dva elementa nije ništa posebno posmatran pojedinačno, ali kada ih spojimo, oni postaju nešto više od prostog zbira. Road Rash ne bi bio to što jeste, da nije finog balansa između vožnje i tuče i možemo reći da je rezultat vrlo zadovoljavajući.

Cilj u Jailbreak-u je da napredujete po rangu u jednoj od dve bande dok ne budete mogli da predvodite oslobađanje kralja svih bajkera, Spaza, iz zatvora. Zavisno od toga koju bandu (ili rulju) odaberete upravljaćete sa velikim Harlijima, nalik američkim ili kompaktnim japanskim motorima. Kroz trke ćete dobijati sve bolje motore i oružja, ali ista stvar važi i za konkurenciju. Ovo važi ako kao mod odaberete Jail Break. Ukoliko vam se to više sviđa možete biti i pandur i progoniti bande na motorima, izbor je vaš.

Ali najbolji deo ove igre je multi player mod, pod kojim se krije još opcija. Dakle, možete igrati protiv prijatelja gde ćete obojica biti u ulozi negativaca i truditi se da nalupate jedan drugog, možete odabrati mod policajca i lopova, gde jedan od vas uzima ulogu policajca a drugi lopova i u određenom vremenskom roku lopov mora biti uhvaćen. Ipak, najzanimljiviji mod je taj u kome vas dvojica možete upravljati jednim motorom sa prikolicom, na taj način što jedan upravlja volanom a drugi se naginje u prikolici. Ukoliko posedujete "multi tap" moći ćete igrati čak u četvoro. Ovaj deo igre je neverovatno zabavan, jer ćete morati da sinhronizujete kontrole sa prijateljem ili ćete se vrlo često sudarati sa okolinom.

Izbor opcija na ekranu je dobro rešen i lepo izgleda, dok se sama igra nažalost ne može okarakterisati kao prelepa. Motori i vozači izgledaju simpatično, ali ceo vizuelni doživljaj ostavlja otisak nedorečenosti. Tačno je da ova igra i treba da daje utisak nemarnosti, ali prostora za grafička poboljšanja je i te kako bilo. Sa animacijom je nešto bolji slučaj, jer ima finih detalja poput podizanja zadnjeg točka od podloge prilikom naglog kočenja i sl.



Electronic Arts je održao takmičenje za nepoznate i underground bendove i za pobednike obezbedio mesto u soundtracku za igru. Muzika, koja je kao rezultat tog takmičenja uključena u igru, je zbog toga vrlo različita ali odgovarajuća dešavanjima na ekranu. Zvučni efekti su povremeno vrlo duhoviti i sve u svemu kvalitetno odrađeni. Vredi istaći ispred ostalih zvuke koje proizvodi suvozač u multi player modu, kada ih budete čuli znaćete i zašto.

Završni komentar za ovu igru glasi: igra je zabavna u modu za dva igrača, dok je u modu za jednog igrača prilično jednolična, uz više poliranja bila bi daleko prijemčivija.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
4.0	3.0	3.5	3.5

73%

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Multi Tap 1 - 4 igrača

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Road Rush Jail Break
Izdavač: Electronic Arts
Sistem: NTSC
Žanr: Trke motora

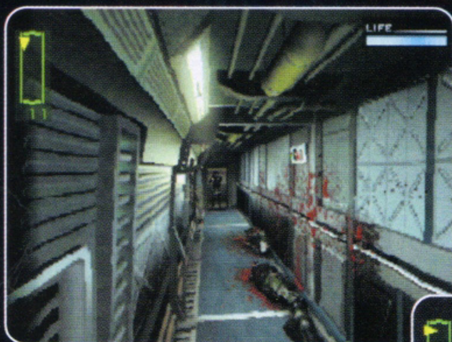
PlayStation

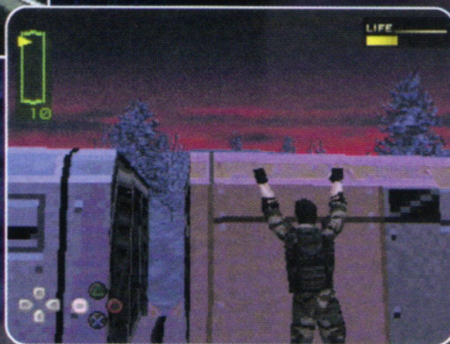


Miloš Marković

CHASE THE EXPRESS

Za igu Chase The Express možemo reći da je potpuna kopija Resident Evila, samo u normalnom okruženju. Jednom rečju, sve najbolje je uzeto iz Residenta i stavljeno u ovu igru. Pri tome su dodati neki elementi iz igre Metal Gear Solid. Rezultat je: ništa novo. Sve je već viđeno po dvesta hiljada puta. Ali, kako ne bi pomislili da je ova igra loša i da se ne treba uopšte igrati, reći ću vam da predstavlja pravi izazov i da treba da uložite mnogo znoja da bi je završili.





Priča koja prati igru je zaista odlična. Rusi i Amerikanci počeli su da rade zajedno na projektu Express (najbolji i najbrži voz na svetu). Kada je voz završen, pušten je na probnu vožnju od Sankt Petersburga do Pariza. Francuski premijer je sa porodicom u Rusiji, i odlučuje da se "svojoj kući" vrati baš ovim vozom. Da sve bude crnje u tom istom vozu je i najnovija nuklearna raketa. Da bi bezbednost bila na najvišem nivou, momci iz nama mrskog NATO-a su zaduženi da prate voz duž celog puta. Naravno, Amerima tu nešto "smrdi" - i bi tako.

Iznenada tri projektila uništavaju dva helikoptera koja su bila u pratnji voza, dok jedan projektil uništava 14-ti vagon. Teroristi (naravno ruski) koji sebe nazivaju "Night of Apocalypse" preuzimaju kontrolu nad vozom, i traže otkup od 20 biliona dolara (?); u suprotnom pola Evrope će biti razneseno u nuklearnom udaru. Kao jedini preživeli iz voza nastupate vi u ulozi poručnika Jack Mortona. Stupate u kontakt sa svojom bazom i dobijate jednostavno naređenje - Pomrsi račune teroristima. Tu počinje igra.

Pošto ste jedini preživeli, logično bićete sami u ovoj avanturi. Jedinu pomoć predstavljaju saveti vaših pretpostavljenih iz baze. U stvari, tu je i jedna od premijerovih prijateljica koja bi trebalo da vam pomogne, ali da li je ona na vašoj strani ili... saznajte sami. Za sada imamo priliku da odigramo samo verziju na japanskom, što ne bi trebalo da predstavlja problem jer su sve opcije na engleskom, kao i svi komentari.

Sa grafičke strane ovu igru možemo staviti rame uz rame sa RE i MGS-om. Kamera je potpuno u RE fazonu, tako da za svaku scenu imate različit ugao kamere. Ukoliko vaš lik dovedete do same kamere, možete primetiti da on trepće i diše u toku same igre. Grafika je bogata detaljima i crpi maksimum iz konzole. Jednom rečju zaista lepo. Takođe se vidi da je dosta truda uloženo na detalje pozadine. Udaljavanjem od kamere, pozadina postaje mutnija. Što se tiče boja prisutne su tamnije nijanse, ali ima i svetlijih boja. Iako sam rekao ranije da se sve odvija u normalnom okruženju (nema zombija i krvi), nije baš tako.. Kada "eliminišete" protivnika njegovo telo će nestati.

Mana vezana za eliminaciju protivnika je ta što kompjuter sam nišani tako da vi onda igrate pucačku igru, a ne avanturu. A da i ne spominjem da ćete protivnika uvek pogoditi, pa čak i iz nemogućeg ugla. Ukoliko vam se ne svidi pogled, uvek možete da se prebacite u pogled iz prvog lica, ali ne "iz očiju" već "iz kamere" (kameru možete da pomerate u svim pravcima).

Igra nije podeljena na nivoe, već je urađena kao jedna celina. Prelazak u sledeći vagon (što nije lako) ujedno predstavlja i prelazak kroz novi grad ili novu državu (a da li ćete proći kroz Jugoslaviju... otkrijte sami). Verovatno se pitate zašto nije lako preći u sledeći vagon. Da biste prešli u sledeći vagon potrebna vam je ključ kartica. Nju ćete naći kada pronađete 25 drugih ključeva koji otvaraju 25 drugih vrata. Tačnije, da biste otvorili sledeći vagon treba da uložite dosta truda i znoja (a da vam napomenem da se ključ koji otvara 9-ti vagon nalazi na kraju 13-og vagona).

Neki logički problemi su toliko teški da će vam biti potrebno 20 minuta da ih rešite. Ponekad je rešenje ispred nosa. Da bi vam bilo lakše, objekat koji možete da uzmete svetli. Ukoliko to ne primetite, u donjem levom uglu je mali pokazivač, koji vam daje do znanja da taj objekat možete da "pokupite", tako što pokaz



1 igrač

Memorijska kartica
1 - 15 blokova

Analogni kontroler

2 DISKA

Ime: Chase the express
Izdavač: Sugar & Rockets
Sistem: NTSC / JAP
Žanr: Avantura



PlayStation

zuje koje dugme treba da pritisnete. Takođe pokazuje kada treba da skočite, pogledate kroz prozor itd. Baš kao i u Residentu na određenim mestima (čitaj: WC-u) možete naći kutiju iz koje možete uzimati predmete (ako ih ima), odnosno ostavljati višak; takođe na tom mestu možete i snimiti vaš proces. U inventar možete staviti samo 8 stvari. Ali za razliku od Resident Evila, dva ili više predmeta zauzimaju samo jedno mesto (dodatni šaržeri, medipackovi). Kroz celu igru sam od oružja nosio moj verni 9 mm pištolj. U početku sam mislio da nisam uspeo da pronađem nijedno novo oružje, ali kasnije sam uvideo da ne postoji nijedno novo (ili bar ja nisam uspeo u tome). Tu su i standardne opcije Check, Combine i Use za oružje i opremu tj. Map, Contact, Files, Item za opšte igranje. Da biste prešli prvi disk trebaće vam dobrih 2-2,5 sata, a isto toliko vas čeka na drugom disku.



Muzika je interaktivna. U toku igranja bez neke veće akcije čućete blagu muziku u pozadini. Kada ste u blizini protivnika, tempo se ubrzava dok u toku same akcije muzika pumpa adrenalin u krv. Kontrole su veoma lake, a nećete imati potrebu da kombinujete dugmiće. Možete da trčite, hodate, da se prevrćete u obe strane itd. Možete čuti samo važnije komentare, dok ćete one manje važnije moći da pročitate (za sada samo na japanskom).

Veliki minus predstavlja inteligencija protivnika. Jednostavno će stajati na jednom mestu i čekati da ih vi ubijete. Pri tome ako vas pogode smatrajte se srećnim čovekom. Posle izvesnog vremena upitaćete se čemu služe ovi silni medi packovi? Tako da vam jedinu prepreku ka završetku ove igre predstavljaju logičke prepreke poznatije kao "zagonetke".

Obožavate avanture tipa Resident Evil i Metal Gear Solid, da ne spominjem da ste ove hitove prešli stotinu puta. Potreban vam je novi izazov? Ukoliko vam se ova igra svidi koliko i meni, ništa ne bi trebalo da vas spreči da se ovaj naslov nađe u vašoj kolekciji.





Miloš Marković

ARMY MEN SARGE'S HEROES



Pre otprilike godinu dana kod nas se pojavila igra Army Men 3D. Sada, godinu dana kasnije, stigao je i njen zvanični nastavak sa podnaslovom Sarge's Heroes. Nova igra ispravlja neke mane predhodnika, ali ima neke nove.

Onaj ko je igrao prvi deo zna da su Bravo Comandosi (zeleni) proterali u naš svet Tan Fortres Comandose (žute), i pritom onesposobili portal između ova dva sveta. Ali žuti su uspeli da osposobe portal i vraćaju se u svet vojnika da bi se osvetili za naneti poraz. Među zarobljenicima se nalazi i ćerka Colonela Grimma, Viki. Ali, zeleni ne sede skrštenih ruku već zovu u pomoć Seargenta Hawka. Searge je taman počeo da uživa u miru, kada je čuo vest i rešio da po drugi put pomrsi račune žutima i oslobodi Viki (svoju tajnu ljubav).



Sve animacije možete odgledati pod "Movie" opcijom, što može smanjiti želju za završetkom igre. Najlošiji deo igre je opcija za 2 igrača. Multiplayer mod iz prethodnog dela je bio jedan od najboljih na PSX, dok ovaj spada u pet najlošijih. Razlog je jednostavan. Sada možete odigrati samo klasičan deathmatch do 10 pobeda - koji ćete završiti za 2 do 3 minuta. Dok su u prethodnom delu mape bile ogromne, sada su naprotiv - premale i praktično ćete vašeg druga naći odmah "iza ugla".

Grafika je veoma šarena i podseća na crtani film. Pozadina je detaljna. Likovi su jednobojni, veoma detaljni, ali dešavaće se da ponekad ruka ili noga propadnu kroz zid. Sve u svemu, grafika je znatno poboljšana u odnosu na prvi deo.

Zvuk je solidno odrađen. Svako oružje ostavlja drugačiji zvuk posle ispaljenog metka. Glasovi su zaista odlični, pozajmljeni su od pravih vojnika. Muzičkih tema ima zaista mnogo. Nećete slušati jednu istu numeru dva puta u toku misije (prisutna je i numera "Come with me" iz filma Godzila).

Kontrole su poboljšane, sada možete da zalegnete i da pucate i da se prevrćete u stranu u isto vreme. Novina u odnosu na prethodni deo je skok. Omogućeno je da nišanite iz prvog lica, ali samo nišanjenje je vrlo neprecizno. Primera radi, vidite protivnika kako stoji ispred baze, uzimate bazuku i nišanite. Pomislite da je 100% pogodak, kada projektil ode 100 km od protivnika i završi u nekom brdu. Pri tom protivnik neće uopšte reagovati. Dual Shock podrška je zaista dobra.

Misije su podeljene u 3 dela (Act 1,2,3). Svaki deo sadrži 5-6 misija. Na putu do svog cilja niste sami, već vam pomažu vojnici iz vašeg odreda, a to su: Riff - zadužen za bazuku, Hoover - minotragač, Scorch - bacač plamena, Thick - najbolji u rukovanju sa M6O i Sharp - odličan bacač granata, a naročito mortara.



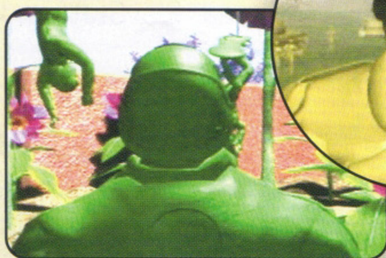
Oružja ima 10 a nabrojaću neka koje ćete najčešće imati: M16, M60, granate, mortar, snajper Riffle, dok ćete bazuku, flame thower, mine imati ako se malo više potrudite.

Što se protivničke inteligencije tiče reći ću vam kratko i jasno - glupi su. Događaće vam se da stojite samo nekoliko metara od njega, a da on uopšte ne reaguje. Ali ako ste pomislili da ćete ovu igru preći za 2 minuta, grdno ste se prevarili. Neke misije su zaista teške i dovoljan je jedan pogrešan korak pa da budete gotovi. U ovakvim situacijama kompjuter sam nišani najbližeg protivnika, a vama preostaje da ga napunite olovom. Ali pazite, da biste ubili protivnika dovoljna su 3-4 metka. Posle pogotka on neće odmah pasti, već će izvoditi neke smešne poteze samo da bi vas zavarao ne bi ste li vi potrošili municiju. Mapa preko celog ekrana je dostupna ako pritisnete Select. Bela tačka predstavlja vaš cilj, zelena vaš trenutni položaj, žuta protivnike, dok crvena predstavlja tenk. Protivnici su vam obični plastični vojnici, a u kasnijim delovima igre bube i igračke roboti. Naravno, na kraju sledi i obračun sa Plastrom. Zeleni opet onesposobljavaju portal, a jedva živ Plastro najavljuje novi nastavak ove igre Army Men World War 3.

Ukoliko želite odlične single player kampanje, sa puno akcije i malo strategije, ovaj naslov bi već trebalo da krasi vašu kolekciju.









1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Amry Men 2 Sarge's Heroes
Izdavač: 3DO Studios
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačina



PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.0	4.0	3.5

68%

Miljan Lakić



ISS

iss pro evolution

Jedna od igara koja bi mogla da konkuriše za najduži naziv, među ljubiteljima fudbala je mnogo poznatija kao "Japanac" ili "Konami". I kao najbolji fudbal na PlayStation-u.

Pre neki dan, kad nas je zadesilo lepo vreme, skupilo se društvo na fudbalu u školskom dvorištu. Bilo je par ekipa, pa je našoj dopalo da čeka pobednika iz prve utakmice. I tako smo sedeli i iščekivali pobednika. I primetili čudnu stvar. Igrači jedne od ekipa, koji su inače strasni igrači Sonija, dovikivali su se i komentarisali utakmicu na japanskom! Da, da, momci su danonoćnim igranjem Winning Eleven 4 naučili sve fraze japanskog komentatora iz igre. To bi trebalo da vam da jasniju predstavu o kvalitetu ove fudbalske simulacije na PlayStation-u.





Da, ovo je sigurno najbolji fudbal na Soniju. Svim iskusnijim igračima se pri pomenu Fife 2000 diže kosa na glavi. Šta je to što čini ovaj fudbal tako specijalnim?

Prva stvar koju će vam svako reći je realnost. Japanac je znatno realniji od Fife - ne može se preći teren od golmana do centarfora sa par dodavanja napamet i biti u šansi kao u Fifi. Sledeća opcija koju nigde nećete naći je dupli pas. Dakle, moguće je vratiti loptu na šut istom igraču koji je loptu uputio. Koliko je to korisna opcija za igrivost, shvatićete i sami vrlo brzo. I jedna od najvažnijih stvari je ta da možete kontrolisati pravac šuta, što podrazumeva i lobovanje golmana. Još jedna opcija je dodavanje u prazan prostor, tj. nećete dodati loptu direktno igraču već mu pružate priliku da istrči na nju. Možete upravljati i golmanom, ali samo u granicama toga da možete držeći trougao narediti golmanu da istrči na protivničkog napadača. Kontrole se znatno razlikuju od onih u Fifi, jer se smena igrača vrši sa L1, a npr. oduzimanje lopte se radi na taj način što dok držite R1 i X vaš igrač sam juri protivničkog bez potrebe da vi upravljate njime.







Za jedine dve finte u igri sa loptom vam nećemo otkriti kako se izvode ali ćemo vam reći kako izgledaju. Prvu možete videti u uvodu igre, takozvani "bicikl", a druga zvana "Ne lomi me", se sastoji u tome da igrač fintira šut i zatim menja pravac kretanja.

Posebna draž ove igre je multi player. Ukoliko ste jedan od malobrojnih srećnih vlasnika multi tapa, i sami znate šta znači igrati ovu igru dva na dva. Ukoliko nemate multi tap, reći ćemo vam samo toliko da je igranje u ovom modu još uzbudljivije nego jedan na jedan.

Igra se skoro i ne razlikuje od NTSC tj. gore spomenute japanske verzije (Winning Eleven 4), sem manje razlike u brzini igre, koju možete podesiti u opcijama. Kad smo već kod opcija, svako će u njima naći nešto za sebe. Možete igrati ligu koju ćete sastaviti od onoliko igrača koliko vas ima u društvu i odigrati svako sa svakim, a mašina će voditi računa o bodovanju, statistici i sl. Tu je i kup i druge slične opcije kao i u ostalim fudbalskim simulacijama.

Jedina zamerka koja se može naći igri je nedovoljno pravog driblinga, jer u igri postoji više finti ali su sve uglavnom vezane za prijem lopte, a samo dve kada ste već u posedu lopte. I, ako bi ste to nazvali zamerkom, imena igrača nisu prava već malo izmenjena.

Grafička i zvučna strana ove igre ne idu u korak sa neverovatnim gameplay-em. Dakle ova igra ne izgleda i ne zvuči tako dobro kao Fifa, za šta postoji jednostavno objašnjenje. U današnje doba vrhunska grafika i zvuk zahtevaju mnogo finansijske potpore, a Fifa kao najjača marka Electronic Arts-a, raspolaže skoro neograničenim sredstvima pri izradi igre. Konami je takođe jaka kuća ali se po finansijskoj moći zaista ne može meriti sa Electronic Arts-om. Ali kada stvar dođe do gameplaya, Konami opravdano zaslužuje nadimak "tata".

I za kraj konstatacija iz igre:" Slažeš li se da je fudbal jedan od najraširenijih jezika na svetu. Onog trenutka kada šutneš loptu, možeš komunicirati sa bilo kim".







1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 - 8 bloka

Multi Tap 1 - 4 igrača

Analogni kontroler

Ime: ISS Pro Evolution
Izdavač: Konami
Sistem: PAL
Žanr: Fudbal





Miloš Marković

rollcage STAGE II



Dovoljno je samo da kažem Psygnosis, i vi već pogađate da je u pitanju još jedna futuristička vožnja. Ovog puta reč je o nastavku jedne igre.

Ne, to nije Wipeout 4, već dugo očekivani Rollcage Stage 2. Rollcage je promenjen, ali je zadržan onaj stari koncept vožnje gde ne možete da se prevrnete i možete da vozite po krovu tunela ili već čega. Već u intro-u uočavate poboljšanje u grafičkom pogledu. Takođe u njemu možete da vidite i neka od novih oružja na delu. Dosta toga je popravljeno u vizuelnom delu i grafici. Kiša je toliko verno urađena, da ćete posle duže vožnje zaista pomisliti da napolju pada. Sve je, naravno, propraćeno i grmljavinom, a ako vas pogodi grom, videćete zaista odličan efekat.

Eksplozija ima zaista mnogo. Sve su propraćene vatrom, a nakon njih sledi veliki bljesak. Cilj eksplozije je da vas zaslepi i omogući neprijatelju da vas pretekne. Naravno, vaša osveta se ogleda u tome što ćete projektil ispaliti u neku od tabli pored puta i na taj način preprečiti put vašem protivniku. Poboljšanja u grafičkom pogledu se zasnivaju na mnogo detaljnijoj pozadini. Pozadina u drugom delu izgleda mnogo živopisnije, sa svetlijim (ili tamnijim) bojama; tome doprinose i zaista dobre teksture koje još više poboljšavaju sam izgled igre (obratite pažnju na kamenje koje se nalazi na putu i na sam izgled stena).

Dizajn bolida u prošlom delu bio je osmišljen tako da se ne razlikuje prednji i zadnji deo - što je izazivalo laku dezorijentaciju. Sada se to jasno može razaznati. Bolida ima mnogo više nego u prethodnom delu, cifra dostiže broj 60. Svi su razvrstani u pet timova: Sub-Sonic, Vostok, Richter, Unity i Patriot. Prva tri su vam odmah dostupna, dok druga dva dobijate ako pobedite u prve dve trke. Svaki tim u svojoj garaži ima po 12 modela bolida. Svaki bolid se razlikuje po karakteristikama kojih ima 5, i to su: Top speed, Acceleration, Power, Strenght i Grip. Weapon sistem ne spada u karakteristike, ali je vrlo važan za sam tok vožnje. On označava koja oružja može da ima bolid u toku trke (prvi modeli mogu da imaju samo neka oružja). Ponekad nije važno koliko je brz bolid, već koliko proklizava i koliko je upravljiv (Grip). Bolje bolide dobićete samo ako budete prvi na kraju trke.

Oružja ima 12, dok ih je u prethodnom delu bilo samo 8. Novih oružja ima 5. Verovatno sada mislite da nemam pojma iz matiša, ali jedno oružje iz prethodnog dela je izbačeno (ono koje stvara poledicu vozaču ispred vas). Daću vam opis samo novih oružja. To su: 1. Mitraljez - protivnika ispred vas izbacuje iz trke tako što ga okrene nekoliko puta. 2. Laserske prepreke - onemogućavaju protivniku iza vas da vas pretekne (vrlo korisno na uzanim delovima), pri tome blokiraju točkove protivniku ukoliko ipak uspe u tome. 3. Energetski udar - prava stvar. Sakuplja svu raspoloživu energiju i ispaljuje je u vidu talasa, pritom sve protivnike ispred vas diže u vazduh. 4. Odbijači - ukoliko su ispred vas dva protivnika jedan do drugog, upotrebite ovo oružje i tako oduvajte protivnike u vazduh. 5. Zrak - ukoči protivnika na nekoliko sekundi, taman toliko da vi pre njega prvi pređete kroz cilj. Pored ovih oružja, tu su i rakete, raketa #1, turbo, portal, spiralna raketa, usporivač vremena, štit itd.

U igri ne postoji nikakav indikator oštećenja, pa samim tim postoji mnogo prostora za brzu vožnju i pucanje. Vrlo zanimljiva stvar vezana za oružje je to da ista oružja možete kombinovati, čime dobijate nova, veće vatrene moći. Ukoliko prođete kroz gomilu oružja kompjuter će sam iskombinovati, pa vama ostaje samo da zadate glavobolju protivniku ispred ili iza vas. Naravno, cilj oružja je da protivnika ometate u toku trke, a ne da ga uništite kao u Wipe Out-u 3.



Staza ima zaista mnogo, negde oko 45. U modu za jednog igrača staze su podeljene u tri kampanje: Tyre I b (početnička), Tyre II e (ekspert) i Masters Tyre (samo za najbolje). Svaka kampanja je podeljena u 4 lige: Typhoon (3+1), Hurricane (3+1), Tornado (3+1) i Ciklon (3+1). Svaka poslednja staza (...+1) predstavlja Knockout stazu. Cilj je uvek biti prvi i izbaciti sva 4 protivnika, pri tome broj krugova nije određen. Ukoliko budete prvi u sve četiri lige, a samim tim i u celoj kampanji, sledi nagrada (Bonus award) - neki novi mod, nova staza ili super kola...

Naravno, tu su i staze sa kojih usled velike brzine možete da padnete, pri čemu gubite nekoliko sekundi dok se po-



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Rollcage Stage II
Izdavač: Psygnosis
Sistem: PAL
Žanr: Futuristička trka

PlayStation

novo ne pojavite na stazi.
Staze za dva igrača su drugačuje podeljene. Postoje 5 (+1 skriveni) svetova: Harpoon (3 staze), Skyway (4), Outworld (3), Leviathan (3), Ventura (3). U zavisnosti od moda koji ste izabrali možete izabrati i stazu koja je najpogodnija za tu vrstu vožnje (ili borbe).
Sad dolazi najzanimljiviji deo. Ono što predstavlja novinu u odnosu na prethodni deo su modovi za igranje. Postoji zaista mnogo modova, nabrojaću neke: Pursuit mode, Race all Tracks, Combat 2P, Demolition 1P, Demolition 2P, Survivor mode, Rubble Soccer, Time atack, Clasik Racing, Total Racing, Sckrambler, Arcade ...
Pursuit mod - jedan od 4 protivnika preuzima ulogu "pajkana" (a to možete biti i vi), zatim poput Knockout sistema treba eliminisati protivnike (treba ih izbaciti sa staze). Staza ima 8.
Combat 2P - to je u stvari deathmatch. Pobednik je onaj koji prvi uspe da sakupi određen broj Combat poena (od 1000-50000). Staza tj. arena ima 5, jedna je odmah dostupna, dok ćete ostale morati da osvojite.
Demolition 1P/2P - na stazi postoji određeni broj objekata koje morate da uništite za određeno vreme (a vremena ima dosta). Objekata ima od 50 do 100, a programeri su išli do najsitnijih detalja.
Rubble Soccer - mod koji je vrlo teško osvojiti. Cilj je da ne primite gol, u protivnom gubite. Takođe i vi možete da "šutirate" na gol.
Scrambler - test upravljivosti i kočenja. Od starta do cilja morate da odvozite perfektan krug (perfect lap), pri tome na samom cilju morate da kočite. U suprotnom ćete pasti, a onda sve iz početka. Za najbolje vreme sledi vredna nagrada.
Ukoliko budete prvi u svim kampanjama, ali uvek prvi sa maksimumom bodova dobićete i Special Awards, a to su: Mega Speed, Mirror mode i ATD Best time lap.
Ako ste čitajući ovaj tekst primetili da nigde ne piše "mane", to je zato što su se programeri zaista potrudili da ih nema. Ali ipak postoji jedna. Vaše vozilo ne prijanja baš najbolje na podlogu, pa lebdi iznad zemlje.
Muzika je u skladu sa igrom - brzog tempa, a evo nekoliko grupa koje su radile muziku:
Ez Rolers, Tehnical Itch Aquasky, Flytronix, i sve pesme možete odslušati pod "Audio" opcijom.
Ukoliko volite dobre i brze futurističke vožnje, sa dosta pucanja, trkom do CD kluba i kupite ovaj naslov. Ukoliko to niste, a ipak želite da imate i igru ovog žanra, Rollcage je najbolja igra za vas.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	5.0	4.0

8,5 %

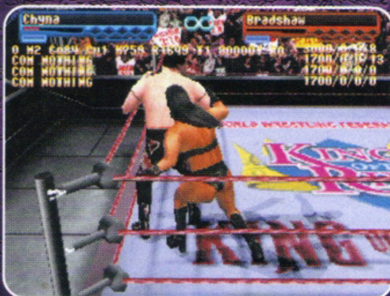


Miljan Lakić

WWF SMACK DOWN!

Wrestling igre. Koliko god bile popularne u Americi, kod nas nikad nisu nailazile na topao doček. Važi li ta konstatacija i ovog puta?

Poplava wrestling igara koje su se pojavile u poslednje vreme se objašnjava strahovitom popularnošću ovog, nazovimo ga sporta, u Americi, a i u Japanu. Japanska omladina je definitivno puno toga preuzela od mladih Amerikanaca, na planu njihovih sportova, jer su bejzbol i kečeri i tamo našli plodno tle. Ova igra se bazira na engine-u japanskog četvorogodišnjeg serijala Toukon Retsuden. Osnovna razlika je ta što je igra sada zasnovana na američkim zvezdama. Izbor boraca u WWF Smackdown-u je vrlo širok, 36 super-zvezda wrestlinga (uključujući 3 devojke), svaki sa svojim posebnim veštinama i potezima, i svaki izgleda i kreće se kao i uzor iz pravog života. Čak su i grimase junaka prenesene u igru, tu je i prepoznatljiva uzdignuta obrva Mr. Rocka.



Povrh toga tu je i Create-a-Wrestler mod, koji vam omogućava da sami stvorite svog borca ukoliko vam nijedan od ponuđenih ne odgovara, gde raspoređujete poene prema vašoj želji. Tako možete stvoriti super snažnog borca, ali ako preterate sa poenima za snagu neće vam ostati dovoljno za specijalne poteze. Ovaj mod je dobro povezan sa Season modom. Kada završite vašu kreaciju, morate se boriti u pre-sezoni da bi razvili veštine i našli saveznike za dalje borbe. Na taj način steći ćete prijatelje za borbu u sezoni, ali ćete steći i neprijatelje od onih koje otkačite. Prijatelji će vam biti partneri u Tag borbama, a neprijatelji... U svakom slučaju vrlo interesantna novina.

Haos počinje u ringu, ali je ovog puta u pitanju kontrolisani haos zahvaljujući odličnom wrestling engine-u. Suludo lupanje po dugmićima ovde neće dati rezultate, jer se u ovoj igri sve vrti



Ime: WWF Smack Down
Izdavač: THQ
Sistem: NTSC
Žanr: Kečeri



PlayStation



1 ili 2 igrača



Memorijska kartica 2 bloka



Podržava vibracionu funkciju

Uroš Tomić

Mobil 1 Rally 2000



Evo jedne igre za iskusne vozače... Sve zavisi od vaše spretnosti i umešnosti u vožnji.

Staze su razne, a nisu ni kratke (traju makar 4 do 5 minuta); u odnosu na to kakva je podloga, tako će se i vaš auto ponašati... Blato, sneg, asfalt, zemlja... sve utiče na kretanje malog zlikovca na terenu, koji će vas izluđivati dok ne uletite u fazon iskusnog vozača. Automobili su razni - šareni i lepi, zanimljivi i brzi. Na početku je ponuđeno 17 modela, među kojima su Ford, Nissan, Citroen, Peugeot... a svaki poseduje karakteristike čiji je opis neposredno pored kola, dok vam jedan lik objašnjava sve o kolima koje odabirate. Možete i sami da podešavate parametre automobila (gume, kočnice, volan, menjač).



Grafika je dobra, ali ne bih baš rekao da je savršena; realno je odrađena i šminka, tako da će se kola oštetiti ili isprljati ako ne pazite.

Trudite se da ostanete na putu, jer na snegu kola proklizavaju, a na travi i blatu ne možete da pređete određenu brzinu. Tu se zato nalazi suvozač, koji vas upozorava gde, kad i kako skrenuti. Ako vas on smara, možete posmatrati strelice a njega eliminisati...

Zvuk je tu, ali šta se desilo sa muzikom? Trebali su da ubace neku muziku, tek da razruše monotoniju brujanja motora i trovanja suvozača.

Atmosfera je na nivou, dok je igrivost malo smanjena zbog preteranog kriterijuma ozbiljnosti vožnje, ali će tehničarima predstavljati zadovoljstvo da cepaju stazu ne birajući model...

Standardno se u odnosu na pređene staze i rezultate otvaraju staze i nagrade... Postoje opcije za vožnju u okviru šampionata, da se vremenski isprobate ili da odigrate arkadnu igru i trkate se sa drugim vozačima.

Igra je skoro ista kao i Colin McCrae Rally, pa onima koji su ga igrali neće biti strana.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.0	4.0	3.0	4.0

70%

Ime: M I Rally Championship
Izdavač: Electronic Arts
Sistem: PAL
Žanr: Reli trke



PlayStation

oko tajminga. Igrači koji su navikli na "pletenje" po tasterima, ovde se neće najbolje pokazati. Uvežban igrač neće pružiti šansu "pletilji", što puno govori o igri. Ona definitivno ide korak napred u svom žanru. Ponovo vrhunsko dostignuće u žanru. Svaki wrestling fan će vam reći da je ono najvažnije što wrestling igre čini toliko vizuelno zanimljivim to što protivnik na udarce reaguje kao pogođen maljem. U Smackdown-u je upravo ovo slučaj, borci se hvataju za "povređeni" deo tela i mole za milost. Ring je možda manji nego što bi trebalo da bude ali vizuelni doživljaj time nije umanjen. Animacija boraca je kvalitetno urađena. Borci više ne prolaze jedni kroz druge kao što smo mogli videti u ranijim igrama ovog tipa, tj. detekcija sudara je sasvim na mestu. Sa velikom raznovrsnošću arena, dobro urađenim konopcima ringa i grimasama, grafičkoj strani igre se malo toga može osporiti.







Slaba tačka ove igre je zvuk. U igri uopšte nema glasova boraca. Sam susret boraca pred meč nije propraćen zvukom, iako im se usne pomeraju kao da nešto govore. Takođe nedostatak komentara u borbi je bez opravdanja.

WWF Smackdown je, po svojim karakteristikama, najbolja wrestling igra na PlayStation-u, koja otvara put dobrim igrama na ovu temu.





1 ili 2 igrača

Analogni kontroler

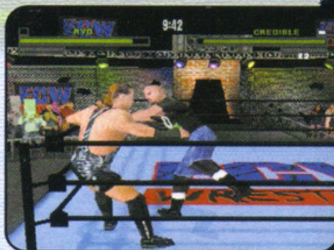
Podržava vibracionu funkciju

Hardcore ECW Revolution

Igor Simić

Kada ste poslednji put gledali borbe kečera? Da li ste uopšte mogli da odgledate neku zaista dobru borbu u poslednjih 10-ak godina?

Sada je pred nama odlično ostvarenje firme Acclaim, koje ima za cilj da vašim "dvobojima" u Wrestlingu podari dimenziju kakva je nekada bila u stvarnim borbama. Da se razumemo, ECW Hard Core Revolution nije nešto o čemu se danima priča i prepričava, ne spada u domen legendarnih igara, ali ima više nego dovoljnu osnovu za dobar nastavak. Ukoliko se momci iz Acclaim-a potrude, za par godina imaćemo još jednu izvanrednu igru u domenu Wrestlinga. ECW ima sjajan intro, koji je izvanredna mešavina onih poteza i udaraca koji "stvarno bole" i dobre Hard Core muzike, a da bi muški deo publike bio još zadovoljniji kroz intro su ukusno "provučene" i divlje lepotice, inače učesnice ovakvih takmičenja. Posle intro-a muzika nastavlja u istom stilu (Janes Addiction i pesma Earthshake, doduše verzija bez vokala, ali možda je tako i bolje), a vama je ponuđeno puno opcija - Egzibicioni meč, Career mode (vodite jednog lika kroz celu karijeru), Tournament, Payperwiew, Create Wrestler, Utilities, Cheat Menu. Od svih opcija prvo ćete, naravno, odabrati Create Wrestler i napraviti svog lika koji ima oko 130 kilograma, dva metra i kovrdžavu kosu. Pošte ste napravili lika koji izgleda kao prosečni američki kamiondžija, u ringu ćete shvatiti da se isto tako i bije (kao prosečni kamiondžija), ali tokom karijere vaš "Igrutin the Thunderbolt" će naučiti razne pokrete koje na početku nije znao.



Posle prvog menija birate način borbe, zatim podešavate pravila i, ... Kreće show!

Svaki borac ima specifičan izgled i način ulaska u ring od kojeg, po pravilu, pravi mali ritual. Pre početka meča borci se pogledaju oštro, razmene par rečenica (doduše uvek istih) i borba može da počne. Od ponuđenih osam boraca svaki ima svoj stil i svoje udarce ali im je tehnika izvođenja ista ili bar veoma slična. Grafika je pristojna ali mislim da je način predstavljanja (jedna tele-kamera) malo siromašan i to je još jedna od stvari koje treba popraviti. Još jedna vrlo važna stvar - nema sudije! Ovo je ogroman propust i sigurno je da ga je moguće ispraviti, jer Wrestling bez sudije gubi jednu od dimenzija. Komentar se svodi na Announcer-a koji prati meč, bilo bi mnogo bolje iskombinovati ga sa komentarom iz studija. Zvučni efekti u toku borbe su odlično urađeni i daju pravu sliku atmosfere u dvorani, gledaoci su jednom rečju sjajni i bodre svog pulena i u borbi i u porazu.

Budite najbolji i nemojte razočarati svoje obožavaoce.





1 - 4 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Multi Tap 1 - 4 igrača

Ime: ECW Hardcore
Izdavač: Acclaim
Sistem: PAL
Žanr: Borba kečera



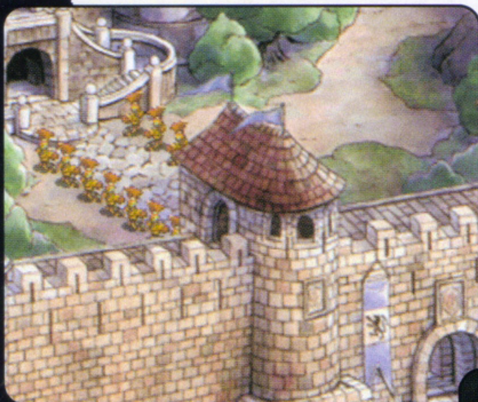
PlayStation



Mihajlo Tešić

Saga Frontier 2

SaGa FRONTIER™ II



Japanska kompanija Square (ili Squaresoft, kako se zove njen ogranak zadužen za zapadno tržište) je kompanija koja pravi hitove. I to ne takve hitove na kakve smo navikli mi



obični smrtnici sa (u ovom slučaju) zapada, gde se igra smatra hitom ako se proda u šestocifrenom broju primeraka. Square je kompanija koja mora da pazi da svoje igre objavljuje vikendom. U suprotnom kompanija može da dobije gomilu tužbi od pobesnelih roditelja i nastavnika, jer su škole u Japanu taj dan poluprazne, a deca neispavana jer su celu prethodnu noć provela u redu ispred obližnje prodavnice video igara.

Square je svoju reputaciju izgradio primarno na RPG igrama - serijal Final Fantasy su igrali milioni ljudi širom sveta. Ali, Square nije samo Final Fantasy. Japanski radoholičari izbacuju u proseku jednu RPG igru mesečno i uspevaju da zadrže najviše standarde! Sada je pred nama igra Saga Frontier 2, koja zadržava sve elemente karakteristične za Square-ove RPG-ove, ali je urađena u fazonu "stare škole" japanskih RPG igara.

Ako ne znate šta to znači, shvatićete odmah na početku igre. Animacija nema, kao ni nekih preterano zvučnih efekata. Igra počinje uvodom, koji je u suštini borbena sekvenca iz igre. Borba je i jedina situacija u kojoj možete videti malo 3D grafike. Umesto toga, naglasak je na zaista prelepim rukom crtanim lokacijama kojih u igri ima nekoliko hiljada. Likovi su simpatično nacrtani 2D sprajtovi, a sav razgovor u igri je tekstualan i pojavljuje se u vidu stripovskih oblačića. Čini se kao da je Square ovog puta želeo da strpa što više igre i priče na jedan CD. Rezultat je jedna opčinjavajuća bajka, po izvedbi najsličnija RPG-ovima koji su se igrali na malo starijim konzolama poput SNES-a i Sega Saturn-a, a opet prepuna raznih tajni, detalja i forica - u najboljoj tradiciji epskih manga RPG-ova.

Kada smo već kod epske priče... I ovde su se tvorci potrudili da unesu malo originalnosti u način na koji se priča razvija. Uvod počinje bitkom u kojoj vojska kralja Gustava XII poražava vojsku Markiza od Ottoa. No, kralj se povlači iz potere za odbeglim markizom, zato što mu stiže vest da je rođen naslednik krune - lik koga vi igrate, mladi Gustav XIII. Odmah posle ovoga se prelazi na Atlas, odnosno mapu sveta u kome se događa Saga Frontier 2. Ovde dolazi do izražaja originalnost u razvoju priče. Naime, na atlasu se u regijama u kojima će priča dalje teći, pojavljuje naziv sledećeg poglavlja, sa godinom u kojoj se to poglavlje događa. U stvari, cela priča se odvija kao neka vrsta alternativnog istorijsko-geografskog atlasa jednog izmišljenog sveta, u kome vam igra pruža poglavlja jedne priče koja je bila (ili će biti?) presudna za sudbinu celog tog sveta, a vi ta poglavlja - igrate!

U Atlasu dolazimo do prvog iznenađenja - osim linije u kojoj je glavni junak princ Gustav, odmah možete izabrati i drugu liniju priče, naizgled nepovezanu, u kojoj je glavni junak Will, dečak koji napušta svoju tetku i teču da bi se okušao kao kopač Quellova, artefeakta koji omogućuju bacanje raznih vrsta magija.

Kako se igra bude dalje razvijala, imaćete opciju da skačete sa jedne na drugu liniju priče praktično kada god zaželite (samo odzumirajte atlas i idite na region sveta u kome ste napustili prethodnu priču). U igri postoje još 24 druga lika koja možete sresti i koji vam se mogu pridružiti. Samu radnju nećemo dalje otkrivati, jer je ona jedan od najvećih užitaka svakog dobrog manga RPG-a. Ostavljamo vas da se upustite u avanture Willa i Gustava.







1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Ime: Saga Frontier 2
Izdavač: Squaresoft
Sistem: NTSC
Žanr: RPG

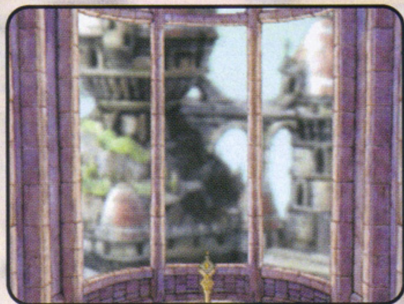


PlayStation



Neizbežan detalj RPG igrara je i dobra stara borba. U ovome Saga Frontier 2 ne odstupa preterano od ustaljenih šablona RPG igara na konzolama. Postoje tri vrste borbe - duel (jedan lik na jednog protivnika), normalna "timska" borba (kada vaša družina sušretne više protivnika) i taktička borba (dešava se samo na par mesta u igri). Za razliku od većine ostalih RPG-ova, u SF2 likovi posle borbe ne dobijaju EXP, niti prelaze nivoe, već kao rezultat svake borbe postoji mogućnost da vam se pojača jedan od osnovnih parametara likova: HP (koliko lik štete može da primi), WP (poeni za poteze oružjem), SP (magični poeni) i nivo vašeg znanja sa oružjem (što veći - to više "štetite" protivnike). Pored oružja u kome je neki lik najbolji stoji mali znak +. U normalnoj (timskoj) borbi možete se boriti, povratiti HP ili pobeći. Kada izaberete borbu, svaki lik može da izabere svoj napad sa po dve liste mogućih poteza oružjem (s obzirom da se mogu nositi najviše dva oružja - u šta spadaju i ruke i štitovi) i liste magija koje ume da koristi (Spell Arts). Svaki put kada u borbi iskoristite neki napad oružjem (Weapon Art) ili magijom, postoji mogućnost da ćete naučiti neki novi Art. Ovo važi za timsku borbu - u duelu morate iskoristiti pravi redosled poteza da biste izveli neki poseban napad (combo) - ali to je ujedno i najbolji način da se nauči novi Art. Kada ga naučite, u meniju "Eqip Arts" možete njime opremiti svakog lika koji ima dotično oružje ili magiju, i on će ga koristiti u bitci sve dok ne namestite neki drugi Art. Magije koje lik može da baca zavise od qella, odnosno elemenata od kojih su predmeti koje lik ima na sebi (osim dva oružja, lik može imati do četiri predmeta). Zanimljiva je i opcija Role koju nameštate u meniju, koja znači ponašanje lika u borbi - a svaki Role ima neke prednosti i mane. Novi "role" dobijate sa svakim novim likom.

Još nešto - ako vaši likovi izvedu neke Arts u određenom redosledu, i bez prekida od strane neprijatelja - mogu se desiti specijalni napadi (combo). Njih ima na desetine, i preporuka je da zapišete kombinacije koje ste otkrili - prilično pomažu protiv težih neprijatelja. Sve ovo možda deluje dosta komplikovano i malo smanjuje igrivost, ali verujte - kada "ukačite" sve finese borbe brzo ćete biti uvučeni i jurcaćete da otkrijete sve moguće Arove, Komboe i ostala pomagala za što brže upokojavanje protivnika.

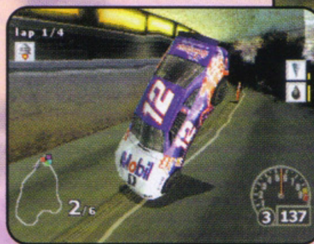






Uroš Tomić

NASCAR RUMBLE





Igra sama po sebi nije preterano inteligentna: jake mašine koje voze u krug i trkaju se. Dobro, mogu ja to da iskuliram, ali ne vidim neku naročitu poentu... Ali kada u tako običnu vožnju ubacimo neke prečice, par pojačanja i pet neprijatelja, svašta može da se izdešava.

Igra je obogaćena detaljima kao što su turbo ubrzanje, bolje gume ili neranjivost, dok vam za napad stoji na raspolaganju čekić (hammer - ojačava vas, pa možete da prevrćete udarcem branika), loš benzin (usporava kola koja ga pokupe), ulje (protivnik proklizava određeno vreme), oluja (zamagljuje vidik i otežava vožnju protivničkom igraču), mećava (zaledi kola i onemogućava ga da skreće) i na kraju tornado. Tu je još i standardan rovac, koji omogućava da popalite jedno od svih ovih pojačanja nasumice. Sva pojačanja ili napadi traju u određenom vremenskom periodu i po isteku toga, kola nastavljaju da sevaju. Ne možete da gomilate pojačanja, pa se trudite da ih iskoristite što mudrije.

Igra je laka i zarazna, brza je i na momente eksplozivna, ali to dolazi do izražaja na pojedinim stazama, koje su veoma dobre i interesantne. Imam samo par zamerki: neke prečice je prelako provaliti, a grafika je na nekim stazama jednostavna i ćoškasta.

Postoji veliki broj staza za igranje, i još neke koje morate da otvorite. Na isti način otvarate i dodatna vozila i protivnike (legende na stazi). Među automobilima koje birate na početku i nema velike razlike - pojedina malo variraju u brzini ili stabilnosti, ali ćete ubrzo shvatiti da je razlika stvarno zanemarljiva. Automobili su baš u Nascar fazonu (što je i logično), dakle svi su šareni i oštri pa opako izgledaju.

Grafika je standardno dobra, neke staze su mogle i bolje da se odrade, ali će vas poneka ipak oduševiti svojim izgledom ili dinamikom koja se na njoj odvija (dokovi su ostavili odličan utisak na mene).

O zvuku imam samo najbolje da kažem - muzika je kul, ali zvuk je čudo!!! Ako imate neku budževinu od zvučnog sistema, ovi zvučni efekti su fenomenalni. Zvuk se odbija o zidove, menja intenzitet u zavisnosti od blizine izvora, u nekim momentima vas čak i upozorava da se tornado ili oluja nalaze za vratom. To sve prati i brujanje motora (kao u '' Danima grmljavine'' sa Tom Kruzom) i škripa kočnica. Tu su još i duhoviti komentari komentatora, koji će u početku malo ići na živce, ali će vam kasnije skoro postati simpatični.

Umalo da zaboravim, svaka trka traje 4 kruga, pa vi sami prosudite da li je to dobro ili ne. Meni nije preterano smetalo.

Igrivost je odlična, posebno za neiskusnije koji nisu ljubitelji relija i precizne vožnje. U ovoj igri je imperativna akcija: poraziti protivnika, izgurati ga sa staze, pokidati ga...

Pojačanja nemojte podešavati na maksimum, zato što na nekim dužim stazama može da vas smori količina tornada koja će biti ispaljivana. I što se toga tiče, nekoliko korisnih saveta: kada vam stigne upozorenje da je nešto ispaljeno na vas, ili usporite, pošto destruktivna oružja udaraju samo u ''speed'' vozače tj. vodeće na stazi, ili promenite stazu i nadajte se da je tornado krenuo baš onom drugom stranom.

U nekim slučajevima tornado će biti od velike pomoći, tj. ubrzaće vas ili izbaciti u napred.

Posle vožnje pogledajte reprizu, čisto da vidite kako to izgleda iz drugih perspektiva. Repriza ume da deluje i više nego impresivno, posebno lomovi kakve sam ja proživljavao.

Sve u svemu, igra koja je kvalitetna i nema puno mana, ali ne unosi ništa preterano bitno ili revolucionarno. Poseduje adiktivnost, draž i odličnu dinamiku. Da ne zaboravim, pozovite i druga, odigrajte jednu partiju jedan na jedan, pa onda sami kažite da li vam se svidelo.

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

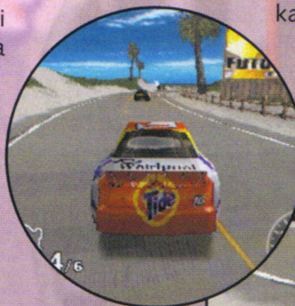
Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Nascar Rumble
Izdavač: EA Sports
Sistem: NTSC
Žanr: Trka sa pucanjem









zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.0	4.0	5.0

89%

BIOHAZARD GUN SURVIVOR

Miroslav Đorđević





Iz Capcom-a nam dolazi još jedna igra iz serije o naučno-biološkoj katastrofi, čuvenom Rasident Evilu ili Biohazardu kako glasi njen naziv na istočnom tržištu. Svim poznavaocima gore navedenog serijala prva asocijacija je: statična kamera, rešavanje logičkih zadataka i horor atmosfera. E, pa nema više!

Dizajneri su potpuno promenili koncepciju, i od starog Biohazarda zadržali samo po neku sitnicu, te se zato igra i ne zove Biohazard 4 , već je na naziv dodat nastavak Gun Survivor, što odmah ukazuje da igra sem priče i osnove nema nikakve veze sa starim klasikom. U ovoj igri je ubačeno ono o čemu su mnogi fanatici do sada maštali: pogled iz prvog lica. Ako ste mislili da ćete i ovde rešavati zagonetke, sakupljati razne korisne predmete da biste ih stavili na određeno mesto, i njuškati po svakom ćošku u svakoj prostoriji u kojoj se nađete - grdno ste se prevarili. Biohazard više nije horor avantura, već horor pucačina! Zvuči bezveze, ali uopšte nije tako loše kao što na prvi pogled izgleda.



1998. godine u blizini grada Racoon došlo je do nesreće u laboratoriji "Umbrella" korporacije, u kojoj su suludi naučnici razvili T virus, genetski virus koji ljude pretvara u krvožedne zombije. Pripadnici Stars tima su odmah započeli istragu koja je završena eksplozijom: laboratorija je uništena sa svim dokazima. Nekoliko meseci kasnije ista kompanija je razvila još smrtonosniji G virus i testirala ga na stanovnicima obližnjeg grada Racoon. Predsednik je odlučio da je atomska bomba najbolje rešenje tako da je grad izbrisan sa lica zemlje. Ali "Umbrella" nije eksperimentisala samo u Racoon-u...

Posle pada helikoptera nalazite se sami na nepoznatom ostrvu prepunom zombija i mutanata, u ulozi nepoznatog čoveka sa amnezijom i totalno nepoznatim ciljem sem onog osnovnog - da preživite. Tek kasnije saznajete ko ste (Ark Tompson) i šta treba da radite. Ako ste igrali prethodne Biohazard igre sigurno će vam biti veoma zanimljivo da vidite ceo taj mračan svet iz drugog ugla. Kameru ćete prilikom kretanja moći da pomerate napred, nazad, levo i desno, ali ne i gore-dole, što možda i nije loše jer bi to dodatno pomeranje kamere samo komplikovalo igru. Za mete ćete ovaj put imati sva već viđena čudovišta iz raznih delova na jednom mestu, od najobičnijeg zombija i ciberussa (dobermana-mutanta) do lickera, huntera, kao i robota koji nam je dobro poznat iz Biohazard 2, plus "čistači" (cleaners), bića koja su poslata da unište sve, da očiste ceo grad. Muzika je nešto dinamičnija nego u prethodnim delovima, naročito u akcionim delovima igre, ali to je uslovljeno i promenom načina igranja. Zvukovi su ostali isti.



Ozbiljan igrač može komotno da je pređe za nekih sat i po do dva sata. Doduše, da biste prešli igru u celosti i videli sve lokacije potrebno je da je pređete tri puta, jer se u toku igre putevi često razilaze što u mnogome umanjuje linearnost koja je do sada bila poprilično izražena.

Igra se mora preći u cugu, jer samo kada je pređete možete sačuvati svoj progres, da pri sledećem igranju imate sve ono što ste imali prošli put na kraju igre. Igra se takođe može sačuvati kada poginete, a pokretanjem sačuvane igre nećete krenuti od mesta gde ste stali (tj. poginuli), već od početka, ali ćete zato imati oružje koje ste imali kada ste poginuli. Ako vam ovo nije jasno, nemojte se nervirati, jer smo mi dobili verziju igre pola na japanskom pola na engleskom tako da i nama mnogo toga nije baš najjasnije. Umesto da se programeri trude da povećaju realističnost oni izgleda žele suprotno. Logičke zagonetke, ako su one uopšte logičke, su uglavnom tipa: uzmi ključ - otključaj vrata. Ovo je ujedno i najveća mana ove igre. Priča i dnevnici koje usput nalazite sada su samo formalnost i šminka, koja doduše ponekad ume da zaintrigira.

Resident Evil, odnosno Biohazard Gun Survivor je definitivno nešto novo u ovom serijalu, i na pitanje da li on predstavlja korak u napred ili korak u nazad prosudite sami (naš stav je: korak u stranu), a što se tiče preporuke, mi savetujemo novajlijama - ljubiteljima horor igara da odigraju Resident Evil 3 Nemesis pa tek ako im se dopadne da nabave Gun Survivor. Što se tiče Resident fanatika mi vam savetujemo da u iščekivanju novog Resident Evil nastavka (mora ga biti - Resident Evil 4?) sačekate celu englesku verziju Biohazard Gun Survivora. Kada dođe (pitanje je dana) koliko košta da košta uzimajte!





1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

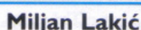
Podržava standard Light Gun pištolj

Ime: Biohazard Gun Survivor
Izdavač: Capcom
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Pucačina iz I lica



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
3.5	4.0	4.0	4.5





Miljan Lakić

fear

•Survival horror žanr. Da

Da li znate šta je to survival horror žanr? A da li znate šta je Resident Evil? Resident Evil je rodonačelnik ovog žanra. A, da li znate šta je osnovna razlika između nastavaka Resident Evila? Tačno, brojka na kraju. I nešto grafičkog napretka. Svaki novi nastavak je do srži potpuno ista igra. I? Pa mi hoćemo nešto novo. Nešto više od dodatnih nivoa i bolje grafike.
A onda odjedanput, čini se niotkuda, pojavio se Kronos Studios, koji nije napravio nijednu igru vrednu posedovanja. Do danas.
Od trenutka kad vidite uvodnu filmsku sekvencu za ovu



igru, znaćete da je Fear Effect nešto posebno. Ova igra ima pravi filmski scenario i pleni atmosferom. Prva stvar koju smo rekli kad smo je videli bila je: "Ako je ovo i igrivo kao što izgleda, evo nama pretendenta na igru godine". Kakva kod bila vaša reakcija na ovu igru, ovo je nešto što bi svaki vlasnik PlayStation-a trebalo da vidi.
Pa šta je to tako specijalno kod FE-a? Počnimo od toga da možete zaboraviti na dosadne zombije, jer su tu kineski gangsteri, prostitutke koje se transformišu u opaka čudovišta i razni drugi đavolčići. Imamo zgodnu



mladu damu koja maše pištoljima (poznato zar ne?), čiji je specijalan potez trik sa mokrim peškirom. Imamo još dvojicu glavnih likova, Dekea i Glasa, koji se u njihovim ubilačkim misijama snalaze kao ribe u vodi. I kao plus, prva igra koja je smeštena u daleki ali poznati kineski ambijent, koji je urađen sjajno i sa puno detalja.
Priča iza Fear Effect-a je zaista nešto novo. Poput cyber punk romana, "heroji" igre su likovi koje ne morate voleti, ali se ipak vežete za njih. Hana (bivša sexy prostitutka, sada je sexy plaćenica), Glas (opaki ubica četvrtaste vilice - Amerikanac, naravno), i Deke (zdepasti Australijanac koji uživa u svakom ubistvu) su svi odmetnici od zakona, sa jednom mišlju na pameti - velikim koferom punim love. Njihov zadatak je da vrate Wee-Ming Lam njenom ocu, naravno, uz "skromnu" nadoknadu. Ali, to baš i neće biti lako.



18-godišnja Wee-Ming je ćerka predsednika velike i moćne organizacije (čitaj: mafije) u futurističkom Hong Kongu, koja je pobegla od kuće. Bivši pripadnik organizacije je prebegao i pridružio se moćnoj kineskoj mafiji - Trijadama. On ju je pronašao i traži otkup. Otac devojke je ponudio nagradu onome ko mu vrati ćerku živu i zdravu. Fear Effect počinje tako što Glas i Hana sleću na krov Lam građevine, preletevši preko grada, u ambijentu koji neodoljivo podseća na film Blade Runner.
Zaplet je dubok i prepun ironije i prevara. U toku igre ćete na otprilike svakih 15-30 minuta promeniti lik koji kontrolišete i tako sve do kraja. Na samom početku upravljate Hanom, ali kako igra odmiče, baš kao što bi (dobar) Tarantino film mogao da se razvija, uživećete se u svaki od tri lika. Možda i nije potrebno da vam kažem, ali priča je mnogo dublja i duža nego što sam opisao, ali zaista ne želim da vam kvarim uživanje. Reći ću vam toliko, da ćete priču tek početi da razumete negde oko trećeg diska, tako da ukoliko na trenutak izgubite polet negde na drugom disku, držite se. Tada vas priča prosto uvlači u virtuelni svet, i nemoguće je ostaviti igru dok je ne završite.



Iako se proteže na četiri diska nikako nije toliko duga kao Final Fantasy VII ili VIII, mada to verovatno niste ni očekivali ako znate razliku između ova dva žanra. Još jedan razlog zbog kojeg ova igra zauzima četiri diska je taj što koristi streaming data metod učitavanja koji, za razliku od klasičnog načina učitavanja gde se nivo učitava u RAM iz komprimovanog zapisa na disku, neprestano učitava podatke sa diska pa su iz razloga brzine podaci na disku nekomprimovani. Da bi prešli igru od početka do kraja trebaće vam od 20 do 30 sati što je za ovaj tip igre, složićete se, poprilično.
Upravljanje će svima onima koji su navikli na Resident Evil način upravljanja u početku biti vrlo nezgodno, ali nemojte me shvatiti pogrešno, nikako nije loše. U stvari, navići



1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Fear Effect
Izdavač: Eidos
Sistem: NTSC
Žanr: Avantura



effect



...je na vidiku smena na vrhu?



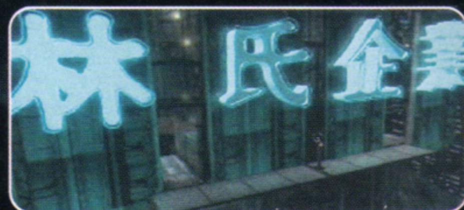
...ćete se na novi sistem onog trenutka kad budete primorani da savladate kotrljanje u stranu, okret za 180 stepeni ili brzu smenu oružja u toku borbe. Bitna novina je to što ne možete u sred bitke da pritisnete dugme za inventar i sve lepo i lagano da podesite. Ne, ne, ne, ova igra je realna, moraćete da idete sa onim što imate, ništa od taktičkih predaha ovog puta. Da skratimo priču, zaboravite navike iz Residenta ili... Fear Effect sadrži psovanje, golotinju i puno krvi, koji svi doprinose stvaranju surove, urbane atmosfere. Videćete mnogo nasilja, ali uzevši u obzir da cela igra izgleda kao crtani film za odrasle (nemojte pogrešno interpretirati ovu izjavu), trebalo bi da možete preći preko toga. Na stranu to što ćete nebrojeno mnogo negativaca poslati u večna lovišta; i vi sami ćete poginuti bezbroj puta tokom igranja. Fear Effect je sledbenik stare škole avanturističkih igara, primenjuje: probaj i pogreši gameplay tehniku. Lik gine, a onda Jovo nanovo, poželjno malo mudrije i veštije drugog (osmog, petnaestog...) puta. Ali zato postoji puno očiglednih save point-a (važi pravilo: "Snimi ili će ti biti žao!"), koji vas navode na to da sledi nešto ozbiljno. Iako tokom igre postajete sve bolji, igra je toliko puna akcije i mogućnosti da poginete, i upadljivo manje prilike da besciljno lutate, da sam tempo igre podseća na vožnju sportskog automobila: sav je u naglim startovima i zaustavljanjima.



Fear Effect je nabijen akcijom i zagonetkama. Susrećete hrpu bosova u raznim situacijama, a zagonetke su vrlo dobro smišljene i raznovrsne. U puno slučajeva imaćete mix akcije i logičkog razmišljanja. Na primer: kao Hanu, samo što vas nisu upucali, ali pojavljuje se Glas, dobacuje vam pištolj, i sada ste vi i on protiv loših momaka sa pucama na jednoj strani ekrana, i helikopter sa mitraljezom na drugoj. Izlaz iz situacije je mešavina kretanja od tačke A do tačke B u određenom trenutku i gađanje određene mete u određenom trenutku. Sledeća situacija: kamera odlazi u ptičju perspektivu, na putu vam stoji jedan od bosova koji vam daje samo trenutak da uzvratite vatru dok on puni oružje. Za one kojima nedostaju zombiji, treći disk (River Village) će dati priliku da pokažete vaša znanja iz Residenta, jer će vas progoniti gomila zelenih bića nalik na ljudska, koja ćete slagati na gomile. E, to je stara škola gameplaya, a krajnji efekat je više nego nagrađujući.



Zagonetke su na prvom mestu logične; ovde, na primer, morate da demontirate bombu sa grudi prijatelja tako što ćete izabrati žicu prave boje koju ćete preseći, ili ćete oboje odleteti u vazduh. Zagonetke u kineskom paklu su su definitivno najbolje u igri. Samo na trenutke Kronos odstupa od logike u rešavanju zagonetki i to u slučajevima kada ne daje precizne informacije kako kontrole utiču na zagonetku.



Streaming data sistem u Fear Effectu stvara prepoznatljivu živu atmosferu od početka do kraja. Pozadine su sve prerenderovane animirane scene, dok su likovi anime teksturirani poligonalni modeli. Na prvom disku slika grada konstantno treperi od automobila i svetala. Pozadine u River Settlement-u i kod Madame Chen su krajnji domet PlayStation-a. I sve stvaraju strah i tenziju, setite se naslova igre. Već pomenuta poboljšanja u igri na trećem i četvrtom disku se ne odnose samo na gameplay, već igra i bolje izgleda. Nivoi postaju interesantniji i po dizajnu i po konceptu. Četvrti nivo, pakao, izgleda fantastično, potpuno imaginarno i potpuno drugačije nego bilo šta dosad viđeno u igrama ovog tipa. Pred sam kraj naići ćete na veliku strukturu stepenica i ruina, i samo kad je "munja" (ako je to munja) osvetli videćete pravi oblik koji vas neće obradovati. Sam završni obračun morate videti, jer je jednostavno zadivljujući.



Kažu da muzika i zvučni efekti nose 30% ukupnog utiska tenzije u filmu. To važi i za Fear Effect, muzika prati dešavanja i odlično se uklapa. Sinhronizacija glasova sa pokretima usana je namerno izvedena sa malo odstupanja, a sami glasovi su odlični. Zvučni efekti su sasvim ok, a svaki izbor opcije u menijima je propraćen zvukom pucnja.

Fear Effect je pravo remek-delo nabijeno akcijom. On je jedinstven, on je sjajan i dovoljno dugo se igra. Ukoliko budete odigrali igru na hard nivou težine bićete nagradjeni sa dodatnim završetkom igre. Glavno da je igra zabavna od početka do kraja, bez obzira koju težinu igre odaberete. Ubacite ovaj dragulj u vaš PlayStation i pripremite se da postanete zavišni od efekta straha.

94%

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
4.5	5.0	5.0	5.0



Miroslav Đorđević

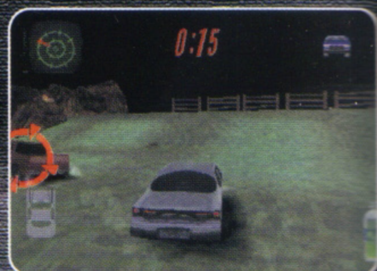
DIE HARD TRILOGY 2





Evo još jedne igre rađene po velikom filmskom hitu, ovaj put po "Die Hard" (kod nas poznatiji kao "Umri muški") serijalu žestokih akcionih filmova. Svedoci smo da igre pravljene po filmovima uglavnom loše prolaze na tržištu zbog slabog kvaliteta. Autori verovatno misle da će popularnim naslovom privući igrače bez obzira na to kakva je igra i u tome se grdno varaju.

E pa, ljudi iz Fox Entertainment-a se svakako ne mogu ubrojiti u grupu navedenih autora, jer se pred nama nalazi izvrsna igra rađena upravo po filmu. Die Hard Trilogy 2 je igra koja svakom igraču, bez obzira kakvog je ukusa, može da ponudi nešto što bi mu bilo zanimljivo. Ova igra se može okarakterisati kao pucačka, vožnja i akcija u trećem licu. Vi se sada verovatno pitate kako je moguće pomenute žanrove uklopiti u jednu igru? Odgovor je: nikako! Die Hard Trilogy zapravo i jeste trilogija u bukvalnom smislu značenja reči. Ova igra se sastoji od tri potpuno različita moda igranja: vožnje, akcije, pucačine kao i četvrtog, Movie moda, koji obuhvata sve već pomenute modove u jednu celinu i ubacuje priču koja igru čini zanimljivijom. Svaki od pomenutih modova je podjednako interesantan i grafički izuzetno dobro urađen. Grafika u celoj igri je izvrsna, veoma glatka i privlačna za oko, samo oprez, ako se u nekim delovima budete previše divili grafici - ode glava. U 3D delovima igre (zapravo cela igra sem moda sa pucanjem) likovi koje srećete kao i predmeti su jako lepo napravljeni uz korišćenje velikog broja tekstura. Bagova skoro da nema. Što se muzike tiče, u glavnom meniju ona je u rep fazonu dok u samoj igri preovlađuje progressive i techno muzika koja podiže nivo adrenalina u krvi na maksimum. Akcioni mod je manje-više standardan i dosta podseća na Syphon Filter, James Bond 007: Tommorrow never dies i možda trunčicu na Metal Gear Solid. U njemu Bruce Willisa vodite po raznim mestima, od zatvora i s



Ime: Die Hard Trilogy
Izdavač: Fox Interactive
Sistem: PAL
Žanr: Ark. avantura



Miljan Lakić

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

CHESSMASTER II

"Uvek je bolje žrtvovati ljude svog protivnika"
Savielly Tartakower (1887-1956)





Generacijama razvijani algoritam, koji postoji još od 1986, je doživeo svoje najnovije izdanje i u verziji za PlayStation.

Najzanimljivija novost, koja će sigurno oduševiti sve ljubitelje šaha, je ta da program u sebi sadrži osnovne karakteristike razmišljanja većine šahovskih velikana. To znači da ćete kao protivnika moći da odaberete Karpova, Kasparova, Laskera i još oko trideset drugih živih ili mrtvih najpoznatijih šahovskih velemajstora. Veštačka inteligencija ugrađena u ovaj program verno će simulirati stil svakog od njih prema podacima o osnovnim karateristikama njihove igre. Podatke prema kojima se rukovodi algoritam možete videti pod opcijom playing style, u kojoj su prikazani najčešći početni potezi i najčešće ofanzivne i defanzivne taktike svakog od zadatih igrača. Takođe možete videti kratku biografiju svakog od velemajstora. Još neke od zanimljivih opcija su: objašnjenje pravila igre, moguće postavljanje problema, kao i rešenje za mat do dubine od 4 poteza. Objašnjenje pravila igre kreće od elementarnih pojmova kao što su postavljanje figura, preko kretanja svake od figura do objašnjenja suptilnijih pravila šahovske igre kao što su unapređenje pešaka ili an pasan. Postavljanje i rešavanje problema je jednostavno rešeno i predstavlja zanimljivu mogućnost da vam Chessmaster reši neki problem koji možda sami niste umeli. Od opcija za regularnu partiju možete birati vreme na koje želite da igrate, tj. koliko vremena ćete dati mašini da odigra potez.



Vizuelna predstava igre je pristojna, daje mogućnost izbora izgleda i oblika figura, table i pozadine. Pogled na tablu je u 3D i možete ga rotirati držeći trougao i pravac na joypad-u. Uz pomoć L1 dugmeta možete vratiti jedan potez unazad, ukoliko niste zadovoljni potezom koji ste odigrali ili ste slučajno odigrali pogrešan potez, i tako sve do početka partije. Pozadinska muzika nije opterećujuća, a zvuk se sastoji od glasovnog najavljivanja poteza.

Grafika i zvuk u ovoj igri zaista nemaju mnogo značaja, tek toliko da ne ometaju koncentraciju na igru. Dakle zapamtite pravilo Tartakovera i malo trenirajte mozak za promenu.



Ime: Chess Master II
Izdavač: Mindscape Entertainment
Sistem: PAL
Žanr: 3D Simulacija šaha

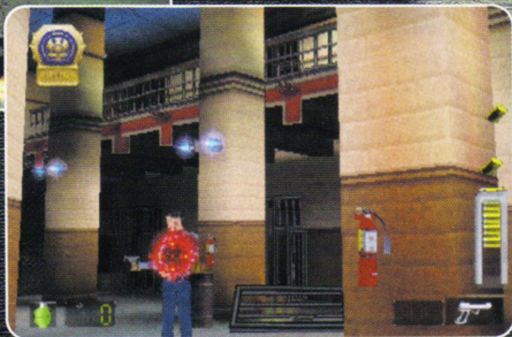


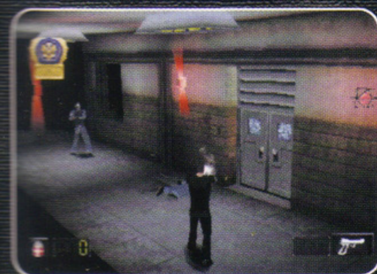




skladišta do kazina, i suočavate ga sa 5000 loših momaka koje treba ućutkati metkom (ili granatom). Pogled je iz trećeg lica (iza leđa). Grafika je izvrsna, kamera odlična, neprijatelji nervozni i eto svih uslova za dobru zabavu. Pucački mod odlično dođe posle napornog dana na poslu (ili u školi). Kamera u ovom modu se kreće nezavisno od vas, a vaš jedini posao je da krstić pomoću kojeg nišanite namestite na protivnika i pritisnete X (pucanje). Pošto je pozadina animirana (nije 3D) to je autorima omogućilo da naprave odličnu grafiku koja je, verujte, pravi praznik za oči. Na početku imate samo pištolj sa neograničeno mnogo metaka, a kasnije nalazite pušku, mitraljez, bazuku (za ova oružja je municija ograničena). Ova jača oružja su vam preko potrebna u borbi protiv bossova. U opciji sa vožnjom vi vozite neko vozilo (može to biti običan automobil, vojni kamiončić...) sa ciljem da udarate protivničko vozilo dok ga potpuno ne uništite. Postoje i nivoi u kojima je cilj da pronađete neku bombu i da je deaktivirate tako što treba da je pregazite (???). Postoji vreme za koje treba da obavite neki zadatak, a to vreme se dopunjuje sakupljanjem časovnika razasutih po nivou. I u ovom modu grafika je odlična a na nekim mestima bi joj i Need For Speed pozavideo. Jedina ozbiljna mana ove igre je njena težina. Ona je nadprosečno teška i na nekim nivoima ćete se dobro pomučiti da bi ih savladali. Stoga vam preporučujemo da obavezno odigrate Practise opciju, pa tek kada se dobro uvežbate pređite na samu igru. Svim ljubiteljima akcije, pucanja i arkadne vožnje najtoplije preporučujemo da nabave ovaj naslov jer će vam on omogućiti sate i sate žestoke akcije i dobre zabave.









1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Kompatibilno sa mišem

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju





Igor Simić



3-2-1 kreće! Adrenalin pumpa, motor se diže na zadnji točak... Budi prvi!

Ovako bi se najkraće mogla opisati nova igra EA Sports-a Super Bike 2000. Ovo je igra za one koji vole adrenalin u krvi i dobar zvuk motora. Ljubitelji moto-sporta: tražili ste - igrajte.

Intro je sastavljen od mnogo sekvenci dobre vožnje iz poslednjih par sezona. Tim EA Sports-a se potrudio da igru dovede na zavidan nivo realnosti i može se reći da je u tome i uspeo. Globalno, igra se može podeliti na dva dela: 1) uzmi džojstik i vozi i 2) deo za prave zaljubljenike moto-sporta. Prvi od ova dva dela, znači vožnja, odrađen je tako da i kada želite da odigrate "brzu" partiju ne gubite na doživljaju koji igra pruža. Drugi deo je "rezervisan za ozbiljne igrače" jer ćete morati da znate kako da namestite svoj motor - od vešanja (prednjeg i zadnjeg), preko dužine viljuške (takođe prednje i zadnje) i izbora guma (četiri vrste), do podešavanja menjača. Ponuđena vam je i pomoć kompjutera koji će vam govoriti kojom brzinom treba proći veće krivine na stazi, ali posle prvih par krugova moći ćete da vozite dobro i bez pomoći.



Grafika je na zavidnom nivou. Od replay opcije ne možete očekivati mnogo, jer ne postoji biranje ugla kamere tokom replay-a. Kretanje motora i njegovo ponašanje na stazi i van nje je urađeno odlično, što ćete shvatiti u trenutku kada ispadnete sa staze - motor se ponaša skoro kao pravi. Zvuk je dobar, ali ima neverovatno iritantnu boju prilikom postizanja maksimalne brzine i protivnici se veoma loše čuju (prilikom preticanja).

Inteligencija protivnika varira, u zavisnosti od staze, stanja na tabeli i vožnje na predhodnim stazama. Veliki je izbor timova i vozača.

Ako se zanemare svi ovi sitni nedostaci koji smetaju, nama, igrofilima - Super Bike 2000 je dobra igra i možemo je preporučiti ljubiteljima dobre vožnje.



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Superbike 2000
Izdavač: EA Sports
Sistem: PAL
Žanr: Moto trke



PlayStation



Igor Simić

IN THE ZONE 2000

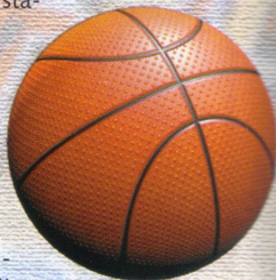


Japanci se vraćaju! Sportska igra koju proizvodi Konami In The Zone 2000 je veoma mali napredak u odnosu na EA Sports-ov NBA '99. Dakle, šta nudi basket bez mnogo novina?
In The Zone 2000 je, za razliku od ostalih igara koje proizvodi Konami, za korak bliža realnosti. Konačno, posle niza godina u kojima su radili igre "bez licence", igrači imaju prava imena, prave karakteristike i pravu statistiku, što je za pohvalu. Pokreti su na neki način jednostrani i prilično ograničeni brzinom i načinom kretanja igrača, ali to nikako ne znači da je igra dosadna. Naprotiv, uz In The Zone 2000 provešćete nezaboravne sate jer u sebi ima dozu takmičarskog duha koja je karakteristična samo za japanske proizvođače.





Prvi kadrovi koje ćete ugledati su crno-beli i usporeni snimci Damon Stoudemiera, Shean Elliottta i Pervisa Ellisona, što će naročito oduševiti one koji prate NBA i stvarno ga vole. Posle usporene crno-bele akcije kreće rock'n'roll - najlepše stvari u košarci: pasovi, zakucavanja, driblinzi, gradaciono poređani tako da je vrhunac intro-a istovremeno i njegov kraj.
Posle izvanrednog intro-a dolazite u glavni meni koji vam nudi 8 opcija od kojih su neke i NBA All-Star (odigravanje glavnog meča sa All-Star weekend-a u New York-u, a zatim i ostali događaji vezani za ovaj weekend kao što su 3point shootout i Dunk Contest).
Od opcija tu su još i NBA Playoffs i NBA Season koje vam, iskreno, ne bih preporučio dok ne odigrate par egzibicionih mečeva protiv kompjutera. Tu je naravno i opcija setting na kojoj možete podesiti sve u igri, od pravila za illegal defence (koje nažalost ne postoji) do startne postave ekipe sa kojom ćete nastupati. Tu su i neizbežni trejdovi koji su veoma loše urađeni, jer možete npr. za Tonija Masenburga dobiti Kevina Garneta i time svoj tim osetno pojačati (na skali vrednosti igrača, od 1 do 10, Masenburg vredi otprilike 4 (ha, ha, ha), a Garnet 8!).
U okviru opcije setting nalazi se i jedina novina koju su Japanci ubacili u košarkaške igre i za koju se nadam da će postati sastavni deo svih budućih sportskih igara. To je statistika.
Kada već krenete, kompjuter će vam pokazati startne petorke oba tima i odlučujući duel (matchup) u toj utakmici (obavezno pogreši u proceni). Pored igrača vam se pojavljuju 2 karakteristike - Shoot i Stamina koje bitno utiču na kvalitet partije koju će pojedinac u vašem timu pružiti.



Kada odaberete Pistonse (ili neku ekipu koja je malo perspektivnija) i opciju New Season ili NBA Playoffs ponovo ćete odgledati sjajan intro koji će vam prikazati sve najlepše i najtragičnije momente koji jednom timu mogu da se dogode na parketu u svega 30-tak sekundi.
In the zone 2000 je, sve u svemu, jedan simpatičan basket koji će vam podariti puno lepih trenutaka, ali nemojte očekivati ekstra kvalitetnu igru, jer ipak Japanci nisu u basketu svetska velesila.







1 ili 2 igrača
Memorijska kartica 2 - 11 blokova
Multi Tap 1 - 8 igrača
Analogni kontroler
Podržava vibracionu funkciju

Ime: In The Zone 2000
Izdavač: Konami
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Košarka



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	4.5	3.5

78%



Uroš Tomić





Nikada nisam bio veliki ljubitelj simulacija letenja, pravo da vam kažem nisu me naročito zanimale... Nisam ni sada preterano oduševljen, ali ni previše razočaran... Igra kao igra, ali ipak poseduje neku draž... A posebno intro, koji me je veoma zainteresovao i ubacio u odličnu priču. Nepoznata organizacija počinje da vrši sijaset terorističkih akcija, koje potresaju Ameriku... Hakeri operišu po mreži i blokiraju i uništavaju podatke, upotreba biološkog oružja, trovanje populacije, požari, glad, vanredno stanje...

Odigrava se veliki broj ratnih akcija u kojima se krade i preprodaje oružje, pa tek onda na scenu stupa organizacija pod nazivom ANM (Army of the new millenium - ili nešto u tom fazonu), koja prekida komunikaciju između Sjedinjenih Država i Havajskih ostrva...

Nalazite se u ulozi vojnog pilota koji vozi Harrier letelicu, koja poseduje mogućnost lebdenja, tako da će te u igri moći prebacivati režim leta sa Jet na Hover, pa iz tog moda možete lakše da se razračunate sa neprijateljem i vratite slobodu, demokratiju i nezavisnost Havajskim ostrvima.

Na svakom od 5 ostrva odigrava se po 5 misija, koje su veoma raznovrsne. Tu ima svega, od "odbrani bazu" ili "porazi neprijatelja" do operacija spašavanja oborenih pilota ili bombardovanja cilja. Što se toga tiče, programeri su se potrudili da vam omoguće veoma prijatno iskustvo. Što se zvuka i muzike u igri tiče, muzika je militantna i simpatična, a efekti zvuče veoma impresivno...



Trudite se da odradite obuku što bolje, jer kada malo uđete u fazon, zarađivaćete specijalne poene i na taj način otvarati neke skrivene misije i nove letelice (neću vam reći koje; ako vas interesuje, uzmite igru pa saznajte sami). Takođe, poene dobijate za izvršene akrobacije ili "brutalnost" na misiji.

Kontrole su lake i brzo ćete se navići na njih. Od oružja vam stoje na raspolaganju bombe i rakete (vazduh - zemlja, vazduh - vazduh) i 25-o milimetarski top.

Igra pruža veoma simpatičnu atmosferu i poseduje kakav-takav stepen adiktivnosti, pa je shodno tome igrivost veoma dobra...

Od opcija tu su još i režimi za jednog i dva igrača, jedan protiv drugoga (Vs.mode) i same misije...

Iako nisam ljubitelj aviona i letelica, igra je ostavila dobar utisak na mene, makar su se potrudili da ne bude preterano opširna i traljavo odrađena... Misija ima dovoljno, igra je svakako dinamična. Potražite je, siguran sam da nećete biti nimalo razočarani.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	4.0	4.0

86%

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Eagle One - Harrier Attack
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Simulacija letenja



PlayStation

bonus vas nagrađuje

Dobitnici CD iznenađenja nagradne ankete:

1. Petar Rajić, Mladena Mitrića 1, Beograd
2. Tea Kordić, Tivol L3 4/6, Ruma
3. Maja Kosovac, Mirijevski venac 47/60, Beograd
4. Aleksandar Mihajlović, Bul. Lenjina 10G/IV,a.441, NBGD
5. Stevan Vojnov, Sime Racića 54, Crepaja
6. Srđan Relić, Meštrovićeva 22/16, Beograd
7. Boris Beuk, Bul. Jaše Tomića 21, Novi Sad
8. Mario Vučković, Oml. brigada 85/63, NBGD
9. Dušan Karanović, Partizanska 3, Bočar
10. Nenad Manasijević, Spasoja Stajića 15, Zrenjanin

CD-om iznenađenja nagrađujemo i tačne odgovore na pitanja postavljena u emisiji "Bonus nivo":

Nagradno pitanje: Ko je bio gost u rubrici "Poznati igraju" u prvom broju časopisa "Bonus"?
tačan odgovor: Prljavi Inspektor Blaža
dobitnici: Nikolić Ognjen (Novi Sad), Milena Nikolić (Niš), Kiza (Dorćol), Marko Čavić (Vrbas), Mišković Slobodan (Zrenjanin)

Nagradno pitanje: Po kom filmu je urađena igra Medal of Honor?
tačan odgovor: Spasavanje redova Rajana
dobitnici: Miloš Jevtić (Ćuprija), Svetlan Tucakov (Kikinda), Filip Piperski, Zakarija Mario (Subotica), Gordan Stefanović

Nagradno pitanje: Kako se zove nova Sony konzola?
tačan odgovor: PlayStation 2
dobitnici: Milan Cvetinović, Bojan Maksimović (Vrnjačka banja), Atila Bala, Piksiades Aleksandar (Novi Sad), Marko Čavić (Vrbas)

 Za sve informacije u vezi sa nagradom javite se redakciji Bonusa, tel. 340-77-12

CRUSADERS -OF- MIGHT AND MAGIC

Marko Lambeta





Jedan od najpoznatijih serijala kompjuterskih igara Might & Magic do sad se razvijao u dva smera: Might & Magic - niz FRP avantura i Heroes of Might & Magic - serijal strateških igara. Sada, podstaknut sve većom popularnošću Lara Kroftolikih istraživačko-akcionih igara, M & M je dobio i svoju akcionu verziju, zadržavši ponešto od svog fantazijskog šmeka.

Vi ste u ulozi Drejka, hrabrog viteza, koji je kao dete jedini preživeo napad Legije Mrtvih na njegovo selo. Dvadeset godina Drejk se bori protiv njih željan osvete. U jednoj od svojih akcija smanjivanja brojčanog stanja Legije, Drejk je uhvaćen. Vaša avantura zato počinje u tamnici i vaš prvi zadatak je da se iz nje izbavite.



Pogled u igri je iz "trećeg lica", sa kamerom iza leđa glavnog junaka (slično Tomb Raideru). Kretanje u 3D okruženju nije najsjajnije rešeno, ali su komande dosta dobre kada ih savladate.

U tome će vam u početku pomagati princeza Silestia, koja vam se telepatski javlja (krstaški pejdžer) i daje korisna uputstva.

Zadaci koje treba da izvršite prilično su linearni i jednolični, obično se svode na odlazak na određenu lokaciju, krčeći put mačem, gde će vas određena ličnost opet poslati na drugu. Na primer, kada pobegnete iz tamnice, novi zadatak će vam biti da pronađete i upoznate princezu Silestiu, a kada je sretnete shvatićete da ona jedino želi da vas pošalje u samoubilačku misiju u Šumu Sumraka. Ali šta ćete, takav je život jednog viteza krstaša.

Pored gomile hladnog oružja Drejk može da koristi i magije: munje, vatrene lopte... u borbi pritiv živih, ali i mrtvih neprijatelja. Skeletoni baš i nisu neki protivnici, ali kasnije ćete imati bliske susrete sa vrlo žilavim protivnicima, koji pritom često napadaju u grupama i ponašaju se prilično inteligentno i krvoločno. Nisu baš svi likovi koje srećete željni vaše krvi. Sa nekima možete razgovarati i dobiti savet ili predmet koji će vam pomoći u obavljanju zadatka. Neki od njih će vam se čak pridružiti u borbi protiv zajedničkih neprijatelja.



Ubijanjem neprijatelja i rešavanjem zadataka rastu Drejkove fizičke i psihičke moći, kao i nivo njegovog iskustva (FRP element igre). Drejk se "budži" i sakupljanjem različitih predmeta: talismana, napitaka... koje usput nalazi.

Akcione sekvence borbi su glavni deo ove igre, ali nisu baš najbolje urađene pa vremenom postaju monotone. Taktika u borbi je veoma važna, besomučno mlataranje mačem neće vas daleko odvesti, pa zato uvežbajte i odbranu štitom, a pre nego što vam se neprijatelji približe, nafilujte ih pošteno borbenim magijama.

I istraživački elementi su zatajili - nivoi su jednolični, a nema logičkih problema koji bi razbili monotoniju i zamenili čisto kasapske elemente igre. Grafika i zvuk su solidni i doprinose jezovitoj atmosferi, ali je igrivost na vrlo niskom nivou.

Zahvaljujući renomeu M & M igara, od Crusaders-a smo očekivali mnogo više, a sve što smo dobili su osrednja akcija i osrednji istraživački elementi u bajkolikom, fantazijskom pakovanju.





1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Crusaders of M&M
Izdavač: 3DO Studios
Sistem: NTSC
Žanr: Ark. avantura





Miloš Marković

SPEC OPS:
STEALTH PATROL



Još jedna igra na polju akciono-strateških igara, ali ovog puta iz trećeg lica. Pojavila se krajem 1998 godine na PC, ali su programeri iz Talon Soft-a napravili verziju za PSX koja sadrži dve-tri nove misije.
Igra počinje neobičnim introom, slikama iz misija koje prati dubok glas komentatora koji objašnjava zakletvu svakog rendžera. Ono što me je iznenadilo u glavnom meniju je opcija za dva igrača (koji igraju zajedno), a razočaralo me je što ne postoji deathmatch opcija. Ukoliko se odlučite na start, možete izabrati oružje, dodatnu opremu, rendžere itd. Ukoliko kliknete na Quick Start kompjuter će vas odmah ubaciti u surovu borbu. Stealth Patrol čine dva rendžera (od ukupno pet) koji su poslati na strogo poverljive misije. U zavisnosti od zadatka misije možete izabrati rendžere koji su specijalizovani za tu vrstu borbe; To su: Close quater, Recon/Sniper, Granadier, Rifleman i Machingunner. Veoma je važno da pre misije odgledate brifing, da biste znali koje momke da pošaljete u borbu. Ukoliko vam se ne sviđa oprema koju vaš rendžer nosi, možete ga sami opremiti. Svaki rendžer može da ponese onoliko koliko mu dozvoljava nosivost. Ukoliko je nosivost na maksimumu rendžer će se teže kretati, ako je nosivost na sredini ili minimumu bićete brži i lakše ćete izbegavati protivnike. Rendžer može da nosi samo jedno oružje, a količinu municije sami određujete. Ako vam se ne svidi vatrena moć onog oružja koje nosite, možete izabrati i neko drugo. Moram napomenuti da na skoro svako oružje možete ugraditi snajper. Postoje 4 vrste snajpera pomoću kojih bolje vidite u mraku i lakše locirate neprijatelja, to su: Rifle x4 (za blizinu), Rifle x6 (za daljinu) i ANPVS41, ANVPS13 (otkrijte sami). Ukupno ima 9 dodatnih stvari koje možete







Ime: Specops - S. Patrol
Izdavač: Talonsoft
Sistem: PAL
Žanr: Akcija

PlayStation

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Miljan Lakić

Hydro Thunder

Da smo još u 1995. godini, podnaslov ove igre bi glasio : "Vrlo zanimljiva trka motornih čamaca".
Ali ovo je 2000, tako da je u pitanju generacijska razlika. Da je ova igra izašla uz prvi model PlayStation-a, danas bi se verovatno smatrala klasikom. Jedini razlog opisivanja ove igre taj što su trke čamaca retka pojava na PlayStation-u. Šest meseci po objavljivanju ove igre u verziji za Dreamcast, Midway je rešio da izvuče i poslednji cent iz ovog projekta, pa je objavio verzije za PlayStation i Nintendo 64. Uprkos solidnom zvuku i dva dodatna moda igranja, loša grafika i traljava kontrola sprečiće vas da u ovoj igri makar malo uživate. Ukoliko ste igrali ovu igru u arkadnoj verziji ili na Dreamcastu, ova verzija ne bi trebalo da vas nimalo zanima.
Grafika je verovatno najveća mana ove igre. Voda ne liči na vodu, a čamci pomalo i podsećaju na njihovu realnu predstavu. Pozadine još i najbolje izgledaju u poređenju sa ostatkom igre, ali da je nekome stalo do razgledanja pejzaža sigurno ne bi kupio ovu igru da bi u njima uživao.
Muzika i zvučni efekti su za klasu bolji od grafike. Glas koji čujete prilikom izbora čamaca je malo preglasan u odnosu na muziku, ali je i vrlo zabavan. Zvučni deo ove igre je daleko iznad grafičkog, ali i dalje ništa specijalno.
Što se kontrole tiče svaka verzija Hydro Thundera je malo preosetljiva po ovom pitanju. Ne može se reći da je loša ali sigurno da traži puno navikavanja. Uz malo vremena, strpljenja i vežbe sigurno biste se mogli navići na kontrole, ali grafika i opšti osećaj nedovršene igre će najverovatnije navesti većinu da odustanu pre nego što počnu da se osećaju udobno sa kontrolom.
Uprkos dodatku dva nova moda, PlayStation verzija Hydro Thundera je igra koja, ovakva kakva je, bolje da nije ni izlazila. Naravno da ima i lošijih igara od ove, ali u današnje doba nešto sa toliko očiglednim manjkom kvaliteta, bolje da i nije videlo svetlo sunca, ako ni zbog čega drugog - zbog lošeg efekta na kompaniju koja je plasirala ovu igru na tržište.









zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.0	2.0	2.0	2.0

27%



Ime: Hydro Thunder
Izdavač: Midway
Sistem: NTSC
Žanr: Trke glisera

PlayStation





poneti (uključujući i Night Vision).
Grafika je veoma dobra. Boje su živopisne, a teksture izgledaju zaista realistično. Ono što kvari atmosferu u toku igre su vizuelni efekti. Dim izgleda lepo, ali su eksplozije loše urađene. Kada bomba eksplodira, iza sebe ostavlja mali gust oblak prašine, tek da se zna da je ekspodirala. Ali kada postavite plastični eksploziv blizu nekog objekta, taj objekat zahvata vatra, koja će goreti sve dok je vetar ne ugasi.
Ono što nervira je neujednačenost težine nivoa. Čak i na najlakšem nivou, dovoljno je da samo jednom okrenete leđa, pa da vam se ekran zacrveni. Da bi sve ovo bilo crnje, misije koje se odvijaju noću su gotovo nemoguće za prelaz. Neprijatelj je dobro sakriven, a kada vas pogodi u prvi mah nećete znati odakle je upućen metak, a dok ga locirate ode vaša energija. Ovo ubija želju za igrom tako da će većina igrača odustati od igranja posle dva do tri pokušaja. Olakšica je da kompjuter sam nišani kada ste u blizini neprijatelja, a vama ostaje samo da povučete obarač. Međutim, kada uletite u gomilu, ova "sitnica" je beskorisna.



Zvuci su solidno urađeni. Najrealističnije urađen zvuk je onaj kada pod vašim nogama pucketaju grančice. Svako oružje ima drugačiji zvuk, a neprijatelj će drugačije reagovati u zavisnosti gde ste ga pogodili. Muzika je interesantna samo u prvih nekoliko minuta, a već kasnije počinje da zamara i stvara monotonu atmosferu. Preporučujem vam da muziku smanjite, a zvuk pojačate "do daske". Kontrole zaslužuju sve pohvale. Možete da startujete u obe strane, da se prevrćete, zalegnete, pucate iz polučučnja itd., i to sve kombinovanjem jednog dugmeta sa kursorom. Pri tome odziv na komande ne zaostaje ni jedan stoti deo sekunde. Posle svake misije dobićete i listu sa statistikom, ali nećete dobiti nikakvu ocenu. U svakom trenutku možete se staviti u ulogu vašeg saborca, ali kao nedostatak moram navesti to što svom kolegi ne možete izdati nikakve naredbe. U modu za dva igrača važi sve što sam ranije naveo. Međutim, u ovom modu je nešto smanjena preglednost kao i vidljivost. Svaka misija ima vremensko ograničenje.



Šta još reći za Spec.Ops? Da su programeri uložili malo više truda, bila bi rame uz rame sa "Syphon Filter" i "Tommorrow Newer Dies". Ovako se nalazi nešto iza ova dva hita. Jedino nam preostaje da sačekamo i zvanični nastavak, koji će ispraviti mane.

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju





Statler & Waldorf



Mihajlo Tešić

RAILROAD TYCOON II





Ime: Railroad Tycoon II
Izdavač: Take 2 Interactive
Sistem: NTSC
Žanr: Upravljačka simulacija


PlayStation

Evo nama na PlayStation-u još jedne jako cenjene i popularne upravljačke igre sa PC-a. Dosadašnja iskustva nam govore da su takvi pokušaji najčešće bili uspešni koliko i pokušaj da potopite kompletnu Šestu flotu gađajući je marcipanom. No, da vidimo kako se Railroad Tycoon 2 izborio sa svim ograničenjima PlayStation-a.

Igre sa Railroad Tycoon u naslovu postoje već duže vreme. Prvu varijantu je uradio legendarni Sid Meier (tvorac Civilizacije), a ovaj nastavak je prepušten kompaniji PopTop Software. Oni su odradili i ovu konverziju za PlayStation prilično dobro, s obzirom na to kako je mogla da ispadne.

Pa, o čemu se radi? Svi vi koji ste se od malih nogu zanimali za istoriju železničkog saobraćaja širom sveta, kojima je jedini dečački san bio da poseduju moćnu železničku kompaniju, koja će nemilosrdno uništiti svu konkurenciju, prekriti je ugljem i položiti šine preko nje (Neka, neka, znam da ima takvih među vama, ništa vam ne vredi da se krijete)...

Svima vama se ostvario dečački san. Doduše, virtuelno... Dakle, vi ste u ulozi upravnika železničke kompanije i u standardnim misijama treba da postignete određeni cilj, u određenom roku koji vam je zadat na početku. Vreme u igri možete toliko ubrzati da meseci protiču u sekundama, ili ga usporiti toliko da jednostavno stane... Prve misije se događaju u vreme industrijske revolucije (kasni XIX vek, za sve one koji nisu bili na tom času istorije), a kasnije misije se događaju u naše vreme, pa čak i u budućnosti.

Ključ uspeha igre je u polaganju šina... ali na pravim mestima. Mudri "tajkun" će povezati železnicom dva (ili više) mesta, koja će snabdevati jedno drugo. Npr. ako nekom mestu nedostaje žitarica, neka od vaših pruga prolazi pored farme, i slično.

Naravno, Railroad Tycoon je i mnogo više od pukog pravljenja sistema železničkog saobraćaja. Velika pažnja je posvećena i finansijskom aspektu (posebno na malo

---

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Uroš Tomić

CHAOS BREAK



Ime: Chaos Break
Izdavač: Taito
Sistem: NTSC / JAP
Žanr: Avantura


PlayStation

Dugo vremena moje oči ne videše ovako lošu igru... a videše ih mnogo. Ni jednu nisam vređao, ali je izgleda došlo vreme i to da počnem.

Nakon očajnog intro-a, birate ulogu, tj. birate da li želite da vodite muško ili žensko (izem ti izbor...). Možda ćete tu videti neku analogiju sa igrom "Resident Evil", ali neka vas to ne buni, cela igra je suviše smešna da bi se poredila sa sjajnom igrom kakva je R.E. Priča deluje krajnje otrcano, krajnje neoriginalno i banalno: neko je ukrao nepoznato tkivo iz ne-znam-ti-ja-koje-institucije-za-proučavanje-parazita (?) i ono se našlo u nekoj civilnoj laboratoriji koja je prestala da funkcioniše... Baš vi ste poslati da utvrdite šta se to tu izdešavalo. U početku će vas možda zbuniti to što je sve na japanskom, ali nakon samo par godina upornosti i učenja, možda i naučite japanski i uspešno završite igru (kad ja već nisam uspeo). Da, da, dobro ste razumeli, BAŠ sve, osim animacija koje prati očajni engleski, je na japanskom, uključujući i inventar po kome ćete se veoma teško snaći. A i ako se snađete, verujte mi da apsolutno ništa nećete razumeti. Pored toga što igra ima lošu priču i stvarno je u najmanju ruku bleda kopija već pomenute igre, tu je još i očajna grafika koja je i ćoškasta i kabasta i generalno nikakva. Muzika ne postoji, a zvučni efekti i nisu nešto naročito. Odgovorno tvrdim da će dete, ako ga postavimo ispred gomile starih lonaca i šerpi, a zatim ga opremimo čekićem ili sličnom napravom, uspeti da izazove realističnije zvukove borbe, pucanja i eksplozija. Atmosfera je ravna nuli, ako je uopšte ima najiskrenije i najponiznije se izvinjavam, ali je ja stvarno nisam primetio... Igrivost, ma koja igrivost?! Kako može tako nešto da postoji u igri koja je stvorena da postane igrački promašaj milenijuma (bez preuveličavanja i preterivanja). Ja stvarno ne znam šta su programeri hteli ovim da kažu. Kako se igra ne pravi? Kako razočarati auditorijum? Da rezimiram na brzinu: ova igra ne poseduje ni najmanji, skroviti, skriveni aspekt koji će privući iole normalnog čoveka. Ako mi ne verujete, iznajmite je, videćete kakvu ste grdnu grešku počinili... Ja stvarno ne znam kako to da mi je urednik dao ovu TARABU da je ocenim, možda sam mu se nečim grdno zamerio...





Ako jesam, najiskrenije se izvinjavam na počinjenoj grešci i obećavam da ću biti dobar... samo neka mi više ne daje ova čuda... evo, i sudove ću da perem, mame mi moje.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
1.0	2.0	0.5	1.0	20%

težim nivoima igre). Ako vas to ne zanima preterano, već biste se samo igrali sa vozićima, ne brinite - opcija za finansijski menadžment se može po želji isključiti (Sandbox mode). Simpatična novina je i mogućnost da se postavi upravnik vaše kompanije - svaki donosi neke posebne beneficije.

Igra se odvija na velikom broju lokacija na našoj planeti. Ako želite možete izabrati neku kompaniju koja je inspirisana stvarnom istorijom železnice ili jednostavno igrati "igru bez kraja" - možete do mile volje razvijati svoj moćni železnički entitet. Uvodne animacije su korektno odrađene, a grafika u samoj igri je pristojna - iako prilično monotona. Rezolucija koju postiže TV uređaj ipak nije ni prineti rezolucijama koje su danas standardne na monitorima. Zvuci se svode na klasične zvuke železnice, a muzike ima samo u uvodnom ekranu (a i to je neki "železnički kantri-bluz"?).

Kontrole su uvek problem kada se igra prebacuje sa PC-a na konzolu. U RRT2 je ovaj problem prilično slabo rešen. Kursor na mapi pomerate pomoću analognog džojstika, ali se po menijima uglavnom krećete pomoću L1 i R1 tastera - što ume da bude malo zamorno, pogotovu ako ste navikli da kada odvedete kursor do nekog mesta i pritisnete X, rezultat bude informacija ili akcija u vezi sa onim što ste pritisli! Često će vas to zbunjivati, ako ste navikli da igrate sa mišem - s obzirom da se pritisak na X u velikom broju slučajeva odnosi na ono što vam je izabrano sa tasterima L1 i R1, a ne na ono na čemu vam je kursor.













Još jedan problem je što Railroad Tycoon 2 gura PlayStation do njegovih granica. To se može videti pri polaganju malo dužih šina - kada izaberete mesto odakle ćete početi, pritisnete X i vučete po mapi do mesta na kome želite da se pruga završi. U ovakvoj situaciji mapa zaostaje za kursorom, pruga na momente nestaje itd, što čini da vam se jako brzo ogadi postavljanje dužih pruga.

Sve u svemu, verovatno ste već odlučili da li je ovo igra za vas. Ako volite upravljačke simulacije, Railroad Tycoon 2 je u samom vrhu takvih igara... na PC-u. S obzirom da su sve takve igre na PlayStation-u konverzije sa PC-a, Railroad Tycoon 2 je, plašim se, naveći domet koji ovaj žanr može da dostigne na sivoj kutijici koju svi volimo.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
2.5	3.0	3.0	4.0	65%

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler



Satori Jo

GI Jockey





Japanska PSX scena je drastično različita od ostatka sveta, pa su naslovi sa trkama konja u vrhu prodaje, iako u našim uslovima odgovaraju samo malom broju zaljubljenika u konje. Pored arkadnog moda, gde vam je na raspolaganju oko 300 grla koje možete odabrati i krenuti u trke, postoji i glavni scenario mod, gde ne samo što ćete upravljati konjem u trkama, već ćete donositi i menadžerske odluke tipa prodaja i nabavka grla, hrana, štale i treninzi, doktori i sve ostale odluke koje čine posedovanje trkačkog grla. Za ljubitelje konja ova dubina može da znači dovoljno zabave da se istrpi masa japanskog teksta između raštrkanih porodičnih trka. Trke ne izgledaju nimalo specijalno, mada su zadovoljavajuće. Utisak brzine nije naročito veliki i, iako nikad nisam jahao konja, čini mi se da bi on ipak trebao biti veći. Trke zahtevaju da adekvatno upravljate ponašanjem vašeg konja - forsirate ga ili odmarate u odnosu na njegovu ukupnu snagu (kako trka odmiče zamor konja se povećava a snaga, naravno, smanjuje).Ovo se može pokazati težim nego što se čini, pa sa te strane igra obećava vreme dok se ne pokori, i dok ne počnete da ređate trofeje.

Ukupno, ovo je naslov samo za ljubitelje konja i konjskih trka kojima može doneti sate zabave. Ostali će dobiti samo dosadu.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
2.0	3.0	3.5	3.5	55%

Silhouette Mirage

Firma Treasure, autor ove igre, ima jak pedigre među proizvođačima igara i to ne samo po kvalitetu svojih naslova, već i po mnoštvu inovacija u igranju istih. Silhouette Mirage je igra stara dve godine, prvobitno izašla na Saturn konzoli. Ipak, posvetite joj malo vremena i dobićete pravu Treasure atmosferu: mnoštvo neprijatelja na ekranu i dubinu igranja neuobičajenu za pucačine, posebno 3D tipa. O čemu se radi? Naslov igre se odnosi na boju dve strane glavne junakinje Shynae koje, u odnosu na boju neprijatelja, određuju šta će se desiti kada ih metak pogodi. Neprijatelje koje pogodite stranom suprotne boje od njihove ćete ubiti, onima iste boje ćete samo oduzeti duhovnu energiju. Vaša boja zavisi od strane u koju ste okrenuti. Ako je ovo zbunjujuće čekajte da to vidite na ekranu sa desetak neprijatelja različitih boja svuda oko vas. Upravo je to dubina strategije koju morate savladati i po kojoj su Treasure i poznati. Tu su naravno i bosovi, još jedna Treasure specijalnost, koji su i bizarno maštoviti i vrlo često ogromni. Shyna naravno ima mnoštvo specijalnih poteza koje treba savladati, kao i oružja koje može kupovati novčićima koje neprijatelji ostavljaju. I muzika i grafika, kao i sama radnja, doprinose bizarnoj ali vrlo zabavnoj atmosferi. Iako je grafika 2D ona je funkcionalna i na japanski način zanimljiva, dok muzika i efekti odgovaraju radnji i haosu na ekranu.





Upustite se u nadrealni svet Silouette Mirage ako volite pucačke igre, a ne smeta vam i malo razmišljanja. Verujte mi na reč, ovako nešto još niste doživeli.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.5	3.5	4.5	4.5	72%

Rescue Shot Bubibo








Od kako je na tržište izbacio svoju verziju najpreciznijeg svetlosnog pištolja za konzole, Namco je mnogo više pažnje posvetio igrama zabavnog karaktera nego ozbiljnijim pucačinama. Rescue Shot spada u prvu kategoriju, ali sa znatnim grafičkim napretkom u odnosu na Point Blank igre. Celokupna igra se odvija u 3D okruženju, sa svim likovima poligonalno urađenim, grafika je bajkovito stilizovana sa manga uticajem. Razlika je i u tome što se igra odvija kroz nivoe sa pričom koja se sve vreme razvija. Osnovna radnja igre je pomoći maloj životinjki koja ide kroz živopisne nivoe i nailazi na razne situacije. Životinja se sama kreće, a na vama je da pucanjem uklonite neprijatelje koji je stalno napadaju i da sakupite što više poena pucajući u okolne predmete. Nivoi donose mnoštvo zgoda, koje čini igru raznovrsnom i neverovatno uzbudljivom. Različitost nivoa, zajedno sa odličnom grafikom, maštovitom radnjom i bosovima, kao i mnoštvom stvari za upucavanje, doprinose sjajnom ukupnom utisku koji Rescue Shot ostavlja. Muzika je vrlo živahna i vesela. Za upravljanje igrom možete koristiti džojped ali je pravi utisak sa Guncon pištoljem za koji je igra i osmišljena. Zaraznosti ove igre doprinosi i mod za kooperativno igranje dva igrača, kao i želja da se vidi u kakvu će vas ludu situaciju staviti sledeći nivo. Preporučujem je svim ljubiteljima zabave!

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.5	5.0	4.0	88%

Touge MAX G



G je novi nastavak u ATWS-ovom trkačkom serijalu Touge Max. Igra je prepakovana modovima: klasični arkadni, 2 igrača, najbolje vreme, kao i story mod, gde ćete biti deo priče koja vas stavlja u trkačke situacije sa već zadatim kolima i protivnicima, i gymkana mod gde morate završiti trasu na poligonu za određeno vreme. Ovaj mod ujedno služi i kao svojevrsna škola vožnje, koja će vas istrenirati za lagane pobede u ostalim modovima. Ova škola je potrebna jer se stil vožnje u Max G skoro u potpunosti zasniva na proklizavanjima kroz krivine i to bez korišćenja kočnica. To igru po stilu vožnje svrstava između Need for Speed i Ridge Racer serijala, ali sa dovoljno autentičnosti da vas zadrži pred ekranom. Grafika u igri je sjajna i trke odaju utisak velike brzine, dok vas staze provode kroz raznovrsne i jako detaljne japanske predele. Svi klasični dodaci igri su tu: od biranja vremenskih uslova, doba dana, do raznih nameštanja parametara kola. Ponuđena su stvarna kola japanskih proizvođača i to kako ekonomski tako i superluksuzni modeli. Muzika koja prati igru se drastično menja po stilovima, ali odgovara dešavanju na ekranu; zvučni efekti su dobri i poboljšavaju atmosferu - posebno škripa guma u neverovatno dugim proklizavanjima kroz krivine. Japanskog teksta ima samo u story modu, pa je igra pristupačna od samog početka i nudi veoma mnogo arkadnog vozačkog iskustva, naročito kada savladate kilometarska proklizavanja.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.0	4.5	4.0	82%

JET DE GO!



Posle voza i metroa, i avionske linije su se našle kao tema simulacije u Taitovoj mega-popularnoj De Go! seriji igara. Zamislite znatiželjno dete koga stjuardesa vodi u kokpit da mu pokaže šta se tamo dešava: ovo je softverska verzija onoga što će ono videti. Komande nisu komplikovane a postoji i tutorial, koji će vas grafički naučiti svemu potrebnom da biste poleteli, sleteli i održali vaš avion u vazduhu bez neugodnosti po putnike.



Postoje dva moda igranja: brži flight, gde ćete samo uzleteti i sleteti i biti bodovani za to, i duži cruising koji uključuje i putovanje u vazduhu sa svim promenama kursa i visine letenja. U ovom drugom modu broj kilometara koji ste preleteli će se upisivati u vašu letačku kartu i on će vam otvarati nove tipove aviona (ukupno 7) i nove modove igre. Težinu igre birate tipom aviona: dvomotorac sa 19 putnika za laganu, 747 sa 270 putnika za normalnu i džambo džet sa 570 putnika za tešku igru. Iako pravljen za ljude koji obožavaju komercijalni avio-saobraćaj (čitaj: Japance) Jet De Go! je visokokvalitetna arkadna simulacija letenja koja vam može doneti sate i sate zabave. Grafika u toku samog leta je zadovoljavajuće funkcionalna, sa pogledom iz kokpita ili spolja sa repa aviona i svim vremenskim promenama u toku leta. Posebno je lep osećaj letenja i sletanja po mraku. Zvuk u toku same igre je adekvatan i verno prati dešavanja - promenu rada motora, obraćanje putnicima, kontroli leta i sl, dok je muzika u menijima japanski pop. Jet De Go! se preporučuje onima koji vole uživanje u letu bez frustracija koje donosi postizanje nekog određenog cilja.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.5	4.0	4.5	4.5	80%

Psychic Force Two





Kada su pre par godina tabačine prešle iz 2D u 3D, sve veće japanske softverske kuće su se osetile primoranim da izbace svog predstavnika. Taito je imao Psychic Force, koji je uneo novinu sa borbom u kocki/areni. I drugi nastavak je baziran na arkadnoj mašini. Kretanje je naizgled u sve tri dimenzije ali je, zbog toga što se likovi automatski okreću jedan drugom, zaista u samo dve. Od poteza imate 4 defanzivna i samo dva napada - slabi i jaki udarac koji u zavisnosti od udaljenosti protivnika mogu biti ili projektili ili udarci rukom. Kombinacijom sa pravcima možete izvesti specijalne udarce, ali zbog toga što oni idu pravolinijski u smeru u kome ste okrenuti, vrlo često promašite jer se protivnik već pomerio dok vi komandu ukucate. Akcenat u borbi nije čak ni na odbrani, jer možete lagano pobediti koristeći samo dva napadačka tastera. Samim tim ni borbe nemaju neku dubinu stratategije.



Grafika je sasvim prosečna. Ljubitelji japanske manga animacije bi mogli zavoleti ovu igru zbog dizajna likova, ali još više zbog story moda, u kome likovi pre i posle tuče komuniciraju izgovarajući tekst na japanskom, dok je engleski ispod slike u vidu titla. Od ostalih modova tu su arkadni, 2 igrača, PSX dodatak, preživljavanje, grupna borba, ali oni su već postali standard za ovaj tip igara. Preporučujemo vam je samo ako ste veliki ljubitelj manga animacije ili 3D tuča.





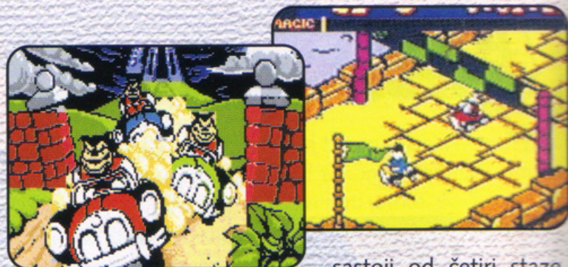
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
2.0	2.0	2.0	2.5	24%



Dragan Popović

MICKEY'S RACING ADVENTURE





Kada se udruže tri firme kao što su: Nintendo, Rare i Disney, igra ne može da bude loša ma kakva bila priča. A ona je sledeća: Miki i njegovi prijatelji su taman završili rad na svojim cirkuskim kolima, kada su otkrili da je Hromi Daba ukrao svu pripadajuću dekoraciju. Ostavio im je samo jednu poruku: Ovako stoje stvari - dobićete dekoraciju nazad kada Miki i njegovi prijatelji u nizu vratolomnih vožnji pobede mene i moje sledbenike.

Diznijevi likovi obično nisu vozači, ali šta da rade kada zloća kao što je Hromi Daba ima sve pehare u ruci i likuje? Ne preostaje im ništa drugo nego da uz vašu pomoć sednu za upravljač i pokažu Dabi ko je gazda u kući. Zato, sedite za volan i doživite najluđu trku od izuma točka.



Pet neograničenih svetova se nalazi na kertridžu, a svaki svet se sastoji od četiri staze. Osim standardnih trka na asfaltu, u igri postoje i neke staze u kojima ćete morati da pokvasite noge trkajući se brzim čamcima. Ukupno vam je na raspolaganju pet različitih vozila (automobila, čamaca) sa različitim osobinama, ubrzanjima... koja se mogu posebno podešavati u radionici. Takođe možete kupovati neke dodatke koji vam mogu doneti prednost u odnosu na protivnika: Turbo, koji će vas pogurati i dati vam veliku prednost, zatim zavesa, koja će zbuniti vaše protivnike i više neće znati u kom pravcu se kreću, i mnoge druge ...

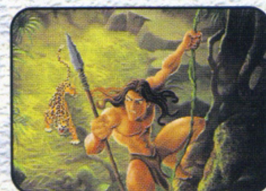
Osim standarnih trka proizvođači su ubacili i par bonus igara, kao što su razne slagalice i glavolomke, pa čak i jedna igra u stilu klasičnog Boulder Dash-a (kada Pluton sakuplja koske koje su mu ukrali drugi psi). Sve u svemu vrhunska igra za Game Boy Color.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.5	4.0	4.0	3.5	70%

GB color

Ime: Mickey's Racing Adv.
Izdavač: RareWare
Veličina: 32 Megabita
Žanr: Trka

DISNEY'S TARZAN







Diznijevi animirani filmovi su jednostavno deo leta, kao i sladoledi i preplanula boja. Mrzovoljni igrači mogu ismevati Diznijev logo, ali ono što je donelo najviše novca ove godine je baš Tarzan. Activision se nada da će napraviti veliki preokret sa ovom igricom na Game Boy Color tržištu. Grafički, Tarzan koristi većinu pogodosti Game Boy Color-a. Filmski uvod je impresivan, kao i animacija likova i detaljna pozadina. Dva poglavlja nivoa su podeljena u dva dela: jedan gde morate sakupiti određen broj banana, i drugi gde morate naći Terka, Jane ili Tarzana. Kako napredujete kroz 23 nivoa, ti zadaci su ponekad umarajući. Još jedan problem je Tarzanova sposobnost napada. Dok je njegova miroljubiva priroda za poštovanje, ponekad želimo da uništimo neprijatelje. Grafika i precizne kontrole pogodne su za mlađe igrače. Uživajte u popularnom Diznijevom izdanju za Game Boy!









zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.5	4.0	4.5	89%

GB color

Ime: Tarzan
Izdavač: Disney Interactive
Veličina: 8 Megabita
Žanr: Platforma

Jan Nemeček



SUPER SMASH BROS.

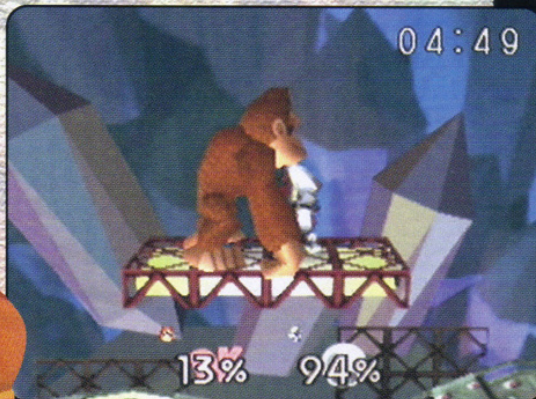




U grad je stigla još jedna tabačina za Nintendo 64, koja se ni na koji način ne može porediti sa onima koje smo do sada igrali (što ne znači i da je bolja od njih). Proizvođač ove igrice je, za mene nepoznat (a verovatno i za većinu vas), Hal Interactive.

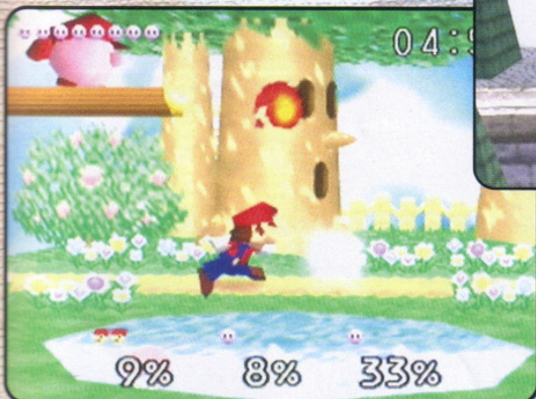
Za razliku od ostalih (surovih) okršaja, glavni učesnici nisu neki okrutni super-heroji već poznati Nintendo i Game Boy junaci (Mario, Yoshi, Donkey Kong, Starfox), koje smo svi u nekoj fazi bavljenja igricama veoma voleli. Iako je i ovde u pitanju turnir, igrica nije baš čista tabačina. Održava se u većim arenama koje imaju zamke, a može i da se skače bilo gde, za razliku od Tekkena, na primer, gde se samo borite na određenom mestu i gde nema "preskakanja" neprijatelja, niti platformi na koje možete da se popnete. Čim upalite vašu N64 konzolu počeće intro, koji će vam prikazati skoro sve likove, posle čega dolazite na glavni meni sa kojeg možete izabrati da li ćete igrati igricu, bonus nivoe (koji se pojavljuju tokom igrice) ili ćete vežbati u "practice" modu. Ovde, osim što možete birati ponašanje neprijatelja, možete ubaciti bilo koje oružje i to kada god hoćete. Interesantan dodatak je "characters" meni na kom možete videti biografiju svakog od likova (u kojim se igricama pojavljivao, na kojim konzolama itd.) sa kojim je moguće igrati. Kasnije će se ispostaviti da postoje i tajni likovi. Kao što ste i očekivali, oružja su drugačija nego kod drugih igrica, što ne znači da su slaba. Kroz vaše ruke će proći: ray gun, laserski mač, bombe, pa čak i neprijatelji. Svaki od likova ima svoje moći koje može da iskoristi. Na primer, Kirby može da vas proguta i oduzme vam vaše moći (čak će i izgledati kao vi), Mario ima vatrenu loptu itd.



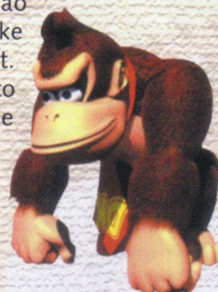


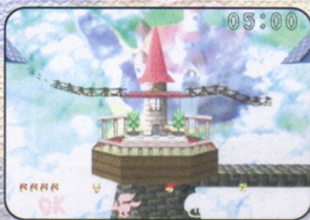
Što se tiče grafike, stvarno je super, što se za zvuk se ne može reći. Ipak, za razliku od nekih drugih igrica, ovde zvuk neće uticati na vas.

Sve u svemu, igrica je super, dobra je i za najmlađe (i neiskusne) borce, a i za one nešto starije, koji su se okušali u ozbiljnijim okršajima kao što su Unreal Tournament, Quake Arena, Tekken ili Mortal Kombat. Jedina mana je da lakoća igrica, što će možda razočarati neke iskusnije igrače.










1-4 igrača naizmenično


Dizajnirano za N64 Rumble Pak

Ime:	Super Smash Bros.
Izdavač:	Nintendo
Sistem:	PAL
Žanr:	Tuča



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.5	4.0	4.5

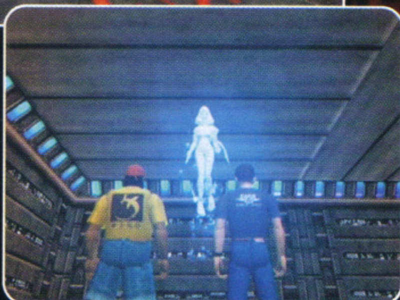
75%



ime autora

BLUE STINGER







"Blue Stinger" je horor avantura tipa "Resident Evil". Vi kontrolišete jedan od tri lika u punom 3D okruženju. Igra se bazira na uništavanju čudovišta teškim oružjem i rešavanju malih zagonetki. Počinje zapanjujućim filmskim uvodom,

Ponekad se dešavaju čudne stvari na ostrvu dinosaurusa. Skori udarac meteora prouzrokovao je pregršt nedokučive crne energije koja okružuje zemlju, što se upravo istražuje u tajnoj biološko-istraživačkoj korporaciji poznatijoj kao Kimra. ESER agent Eliot provodi raspust na njihovom čamcu istražujući misteriju i biva napadnut od strane čudnih bića. Pomoći će mu skeledžija po imenu Dogs Bower, Kimrin genijalni stražar Janine King i pratnja čudnog bića po imenu Nephilim.

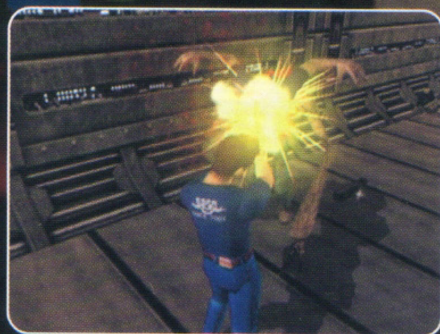
Igrajući "Blue Stinger" mnogi će osetiti sličnost sa predhodnim igrama Capcom-a, ali sa nekoliko značajnih razlika. Posle samo nekoliko minuta avanture, igru možete prebacivati igrajući Eliota ili Dogsa kada god poželite. Eliot ima sposobnost kombinovanja dugog i kratkog napada, kao i plivanja. Dogs je sa druge strane izdržljiviji, ima jači napad i može da blokira većinu neprijateljskih udaraca. Da biste bili uspešni moraćete da kombinujete likove.

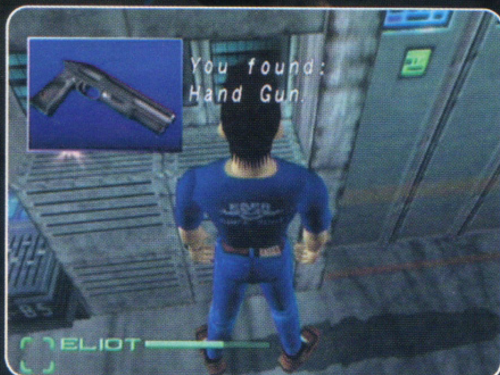
"Blue Stinger" se takođe oslanja na gomilu uglova kamere. U većem delu igre kamera je iza leđa vašeg lika, i gledaće odozgo ako ste leđima okrenuti zidu. Većinu oružja u igri ćete kupiti, a ne naći. Što jačeg protivnika ubijete dobićete više novca. Koristeći prednost vaše ATM karte možete birati oružje u širokom asortimanu pištolja, municije, i hrane.

Ubijanje gigantskih monstruma sa futurističkim oružjem je veoma zabavno. Pa ako tražite ozbiljnu avanturu za Dreamcast ovo može biti nešto za vas, ali vam preporučujem da igru probate pre nego je kupite ili potrošite vaš teško zarađen novac na "Soul Calibur" ili "Sonic Adventure".



Grafika je veoma oštra i detaljna, a muzika je potpuno odgovarajuća. Igra je veoma slična Resident Evil-u. Predmeti koje treba pokupiti, slagalice koje vas upućuju na rešavanje, automatsko nišanjenje i upravljanje stvarima koje nosite su skoro isti. Usprkos sličnostima "Blue Stinger" ima značajnu prednost: možete ga kupiti sada, dok verzija "Resident Evil: Code Veronica" neće biti izdata za Dreamcast do zime.





Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Podržava vibracije

1 igrač

Ime: Blue Stinger
Izdavač: Activision
Sistem: PAL
Žanr: Akciona avantura


Dreamcast

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	3.5	4.0

74%

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION



Pred vama je još 17 uzbudljivih i veoma teških nivoa igre TOMB RAIDER - THE LAST REVELATION. Ako ste proveli mnogo besanih noći pokušavajći da nađete izlaz iz problema, a niste uspeli, pročitajte narednih 6 strana. A, ako ste već završili igru i bez naše pomoći - SVAKA VAM ČAST!

II DEO

Nivo 16: Catacombs (Katakombe)



Krenite niz hodnik i uđite u sobu posutu šljunkom. Skrenite desno i uđite u sledeću sobu, gde ćete pritisnuti veliko dugme na vrhu dva stepenika i potrčati nazad do početka nivoa. Vratite se u prethodni nivo i siđite u jamu ispod visećeg kamena.

Potrčite niz stepenice, uzmite baklju, zapalite je i zapalite konopac o kojem visi kamen. Sklonite se da padne, i otkrićete rupu u koju naravno uđite i pomoću pajsera otvorite kapiju. Krenite niz hodnik i kada dođete do kraja uđite u sobu u kojoj ćete uhvatiti stub i vući ga do braon poda. Sada se vratite i ponovo uđite u katakombe.

Uđite u sobu sa velikim dugmetom, gurnite čudan kameni stub u hodnik pa u sobu sa šljunkom. Gurajte ga u pravoj liniji sve dok možete i kada dođete do kraja, nešto kao duh će se pojaviti iz tog stuba i vrata će se otvoriti. Uđite kroz vrata do sledeće sobe. Pazeći da ne padnete u rupu, uđite u sledeću sobu.

To što ste uradili će ujediniti duha sa njegovim grobom i sprečiće ga da vas napadne. Vratite se do sobe sa rupom i spustite se u nju niz bambusov štap. Krenite do kraja hodnika i povucite polugu da vam se prikaže ogromna soba. Bilo bi pametno da sada sačuvate poziciju. Treba trčeći da doskočite do konopca i njišući se da stignete do sledećeg i odatle do platforme na kraju sobe. Pošto ste na sigurnom, dođite do jedne rupe i siđite do belih stepenica.

Pratite stepenice do velike sobe. Trknite na desno i popnite se u rupu u zidu. Na kraju stepenica ćete naći dve vaze u kojima je municija. Spustite se niz rupu do vode pa izađite stepenicama pored vas.

Pošto ste se popeli, doskočite do izbočine na zidu i odatle do poluge. Povucite polugu da vam se stvori još jedna izbočina i doskočite i do nje. Nastavite da idete po izbočinama dok ne dođete do jedne sa vazom na njoj. Skočite u vis i uhvatite se za plafon i prebacite se do još jedne poluge koju isto povlačite i potom skačete u vodu. Duha ćete izbeći tako što uplivate u jednu od sporednih soba gde će duh ući u potopljen grob. Doplivajte nazad do stepenica i izađite iz vode.

Na vrhu stepenica ubijte dva kostura, potom doskočite do srednje platforme. Skočite na sledeću, pa na kameni blok sa vaše leve strane. Skočite u sledeći blok pa do nadsvođenog prolaza. Uskočite u uski prolaz na kraju, pa krenite skroz iza ugla sve dok se ne spustite do izbočine. Pratite hodnik do velike sobe.



Sada je potrebno da doskočite do konopca i njišući dođete do platforme desno od sredine (ovo je u stvari bezbedniji put). Uzmite Trident i istražite ostatak platformi. Pazite da ne padnete i pazite se još kostura. U jednom od uglova sobe ćete naći merdevine uz koje ćete se popeti do vrha, ubiti kostura i pokupiti još jedan Trident. Popnite se uz motku na sredini sobe, idite do kraja i napravite salto unazad. Pratite tunel i naći ćete se opet na početku ovog nivoa.

evo rešenja!



Ubijte kostura i spustite se niz motku do kraja, dođite do ivice i skrenite desno. Doskočite do merdevina i spustite se. Trknite do kraja sobe ali stanite kod vode, sa vaše desne strane se nalaze merdevine koja vode do rupe, uđite u nju pa siđite niz stepenice. Na kraju skrenite na prvo levo, na trenutak potrčite napred pa skrenite kod prvog desnog ugla.



Na pola puta desnog zida se nalaze vrata koja vode do ulaza za zid na koji možete da se penjete, i kada ste na vrhu krenite napred, skačući od vrata do vrata dok ne dođete do onih na kraju sobe. Popnite se i pokupite treći Trident iz udubljenja sa vaše desne strane. Sada se vratite kroz sobu preko viših naslaga peska. Iskoristite konopac da se prebacite preko i uskočite u rupu na velikom stubu.

Uđite unutar stuba pomoću merdevina i motki i pokupite četvrti Trident. Nastavite da se penjete pre nego što kosturi ožive. Trčite kroz hodnik do priobalnih ruševina. Iskoristite pajser na dve kapije i izađite na otvoreno. Pošto znate gde ste vratite se do katakombi. Naravno, naći ćete se na početku katakombi.

Spustite se niz motku kao pre i skočite na nju. Kada se spustite dole, idite do kraja sobe i popnite se uz bele stepenice da biste konačno ušli u Posejdonov Hram.

Nivo 17: Temple Of Poseidon (Posejdonov Hram)

Pratite stepenice na gore, pa potom siđite niz rupu. Sada ste suočeni sa pet opcija. Velika vrata levo, velika vrata desno, mala vrata ispred vas, mala vrata iza vas kao i jedan skok u nepoznato. Treba da krenete na mala vrata ispred vas prateći hodnik do sobe sa mnogo crvenih i crnih stubova. Na kraju sobe se nalazi motka, penjite se do kraja i skočite sa nje. Trčite do kraja sobe i doskočite do statue na malom ostrvu. Iskoristite Trident na statui da biste napravili prekidač. Vratite se dole preko motke, jer se stvorila reka koju ćete preplivati do početne sobe (sa svim onim vratima), i krenite drugim malim vratima. Prateći tunel dolazite do sobe sa praznim bazenom, prođite ga do sledeće sobe.



Spustite se u glavni slivnik i upuzite u rupu ispod ogromne face. Izađite na drugu stranu i dotrčite do druge statue. Iskoristite Trident kao prošli put i vratite se nazad. Možete zastati kod sledeće sobe jer ćete naći dosta stvarčica u vazama, ali nemojte se približavati crnom zidu, jer izbacuje vatru ako se približite.

Vratite se do duboke rupe i uđite na bilo koja široka vrata, idite do kraja sobe i pogledajte okolo. Ako vidite crn krug ispod rupe na zidu treba da ga preskočite i uđete i puzite kroz rupu i iskoristite Trident na statui.

Ako, pak, vidite zid na koji možete da se uzverete: popnite se na vrh i iskoristite Trident na statui. Sada kada su obe statue okrenute, morate se vratiti do rupe i skočiti u nju. Ne morate da brinete da ćete zaginuti jer je rupa sad već do pola napunjena vodom. Plivajte uz potopljen tunel, izađite na kraj i protrčite pored kostura.

Utrčite u sledeću sobu i pucajte u velike vaze da biste se rešili duhova. Uđite u salu sa mrtvačkim sanducima i otvorite srednji sanduk u kome ćete naći ostavljenu rukavicu i time ste otvorili dvoja vrata. Uđite na bilo koja i popnite se u pukotinu. Kada dođete na drugu stranu, pratite tunel da završite nivo.

Nivo 18: The Lost Library (Izgubljena Biblioteka)

Počinjete tako što se nalazite u malom hodniku. Idite do kraja i upuzite u mali prorez. Uđite u hodnik i idite do velike sobe.

Ispred vas se nalaze plava vrata sa dve velike vaze. Postoje troja plava vrata sa obe strane sobe, a prvo treba da uđete na druga vrata sleva. Idite do kraja hodnika i doskočite do motke. Spustite se do kraja, usput će vas saseći sečiva ali vam neće puno naškoditi.

Ako vam baš toliko treba prva pomoć, možete ih naći u vazama koje vidite dok se spuštate. Pošto ste dole, idite do kraja hodnika i popnite se uz šipku. Saseći će vas sečivo (ovog puta samo jedno), a potom na vrhu skočite sa šipke i uđite u sobu.

Zlatni vitez će jurnuti na vas, zato izvadite pištolje i raznesite ga.

Da biste ubili ove tipove potrebno je da pucate u njihova srca od plavog dragog kamena, zato napadajte spreda. Pošto ga ubijete dođite do leve strane levog stuba i popnite se uz merdevine. Uđite na vrata na vrhu i spustite se sa motke. Utrčite u sledeću sobu i ubijte dva zlatna viteza, i primetićete pored staklenih vrata prorez u obliku dijamanta koji ćete uskoro iskoristiti. Krenite u sobu na levo i spustite se niz rupu u podu. Provucite se kroz prorez i uđite u sledeću sobu.

Tu se nalazi još jedan zlatni vitez ali ovog puta na konju. Njega ćete najlakše ubiti ako iskoristite vaš snajper/luk sa 4-5 pogodaka. Pošto umre naći ćete njegov dragulj, i sada se vratite do staklenih vrata sa prorezom gde stavljate dragulj da biste ušli u sobu koja se sada otvorila. Povucite lanac samo jednom. Nastavite da se vraćate do mesta gde ste se popeli na stub, siđite dole i pokupite zvezdu sa srednjeg stuba.

Sada uđite na desna vrata i prođite lance do sobe sa ogromnom izbočinom i zamkom na podu. Otvorite zamku i uđite, plivajte do vrata koja ste otvorili kada ste povukli lanac. Prođite ih i pokupite još dve zvezde.

Treba da se vratite do mesta odakle ste počeli nivo. Kada se vratite, otvorite vrata najbliža ogromnoj vazi sa druge strane sobe. Idite kroz hodnik i na kraju uđite u sobu koja izgleda impresivno. Postavite zvezde u tri prazna mesta i izvucite sve planete u sobu, jer je potrebno da ih postavite u crne krugove na podu.

A prave pozicije su: plava u sredini, siva u sledeći prsten van, pa zeleno, braon i konačno zlatno. Posle toga će proraditi elektricitet i otvoriće se vrata. Pratite hodnik, pucajte u obe vaze, pa uđite u sledeću sobu. Ovde treba da upalite sve statue odjednom, tako što ćete povući zakačene prekidače u određenom redosledu. Prvo povucite na prvu statuu do koje dođete, potom šetajući u smeru suprotnom od skazaljke na satu, nastavite da povlačite sve poluge. Kada ovo uradite podići će se kameni blok na sredini sobe i vatreni duh će vas pojuriti.



Njega izbegnite najbolje što možete i popnite se po blokovima do hodnika iznad. Ako ste ipak malo pogođeni vatrom, lako ćete se ohladiti u malom bazenu na vrhu. Uđite u sledeću sobu i pratite hodnik dok ne dođete na balkon početne sobe. Skrenite desno i otvorite sledeća vrata na koja naiđete. Spustite se u rupu i izađite na drugoj strani.

Brzo izađite iz kanala u kom se nalazite da izbegnete gromadu pa zatim

Heroji: Sve velike drevne ličnosti koje su poštovale sebe toliko da su sebi sagradile grobnice.
Ljubav njenog života: Lara se divi njenim roditeljima i tome da je rođena na Dan zaljubljenih (14. februara). Ona ipak mora pronaći svoju ljubav, ali retko ko bi pristao na njen način života. Iako su Larina strast pustolovine, ona se ponekad oseća usamljenom.



potrčite uz padinu odakle je krenula gromada. Dođite do poluge i povucite je. Popnite se na blokove koji su se pojavili na sredini sobe i preskočite ivicu. Popnite se u rupu na zidu i skočite sa druge strane majmunskog nosa. Povucite konopac i spustite se dok ne visite sa ivice nosa. Pustite se i uhvatite se za donju usnu, pa uđite u usta.

Popnite se uz motku i dođite do vrata ispred vas koja se otvaraju, ulazite, pokupite Pharos Pillar (Faronov Stub), i otvorite vrata. Izađite iz sobe putem kojim ste ušli i uđite na drugu kapiju na vrhu stuba. Skrenite levo u sobu sa dva pijedestala i dve rešetke u podu. Stanite na obe rešetke da biste upalili oba pijedestala i onda pokupite baklju sa poda i upalite je. Izađite iz sobe i nastavite put hodnika.

Bacite baklju na drveni pod da izgori. Uskočite u rupu koja se stvorila i pokupite papir sa muzikom sa poda. Uđite u rupu i otvorite plava vrata. Sada ste opet u glavnoj sobi. Potrebno je da se vratite istim putem kroz sobu sa planetama, zmijske sobe, na blokove pa kroz praznu sobu do balkona. Uđite u susednu sobu i priđite harfi koju će Lara da odsvira i otvoriće se skrivena vrata. Krenite u tunel, povucite lanac da otvorite velika plava vrata. Skočite dole i potrčite u sledeći nivo.

Nivo 19 Hall of Demetrius

Idite niz hodnik, niz stepenice u veliki hol. Krenite na vrata sa vaše desne strane, pa uz stepenice. Pokupite na vrhu Pharos Knot (Faronov čvor) i vratite se na pod. Krenite kroz suprotna vrata pa uz stepenice.

Posle "filma" upucajte tri pirata koje je Von Croy poslao. Pošto ih ubijete vratite se do mesta gde ste pročitali pismo i uhvatite lampu. Videćete na podu otiske kuda je lampa vučena i to uradite ispred padine, i otvoriće vam se vrata. Pratite hodnik, spustite se niz rupu da završite nivo.

Nivo 20 Coastal Ruins - Part two (Priobalne ruševine - drugi deo)

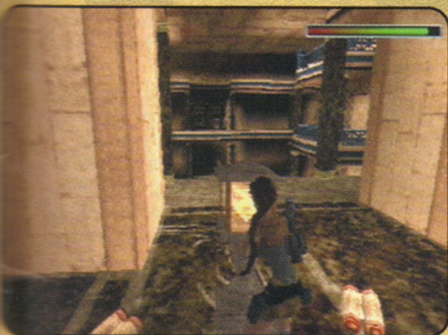
Izađite iz vode, pokupite prvu pomoć i municiju. Popnite se na platformu, skočite na merdevine unutar rupe. Popnite se do vrha, istrčite napolje ka vodi. Plivajte ka zalivu.

Na vašoj desnoj strani ćete videti podvodni tunel u koji ulazite. Kada dođete do male pećine, skrenite levo i uplivajte u sledeći tunel da završite nivo.

Nivo 21 Pharaohs, Temple of Isis (Faraoni, Isisov Hram)

Uplivajte u veliku pećinu ka plafonu zbog vazduha pa ponovo zaronite da izbegnete gladnu ajkulu. Ronite ka prednjem delu potopljenog hrama i uđite u rupu sa prednje leve strane.

Postavite stub u ležište i krenite do sledeće rupe da postavite čvor u drugi prorez. Opet u pećini, zaronite ispod delimično otvorenih vrata. Idite uz stepenice do velike sobe sa ramovima. Priđite malo i raznesite skelet sa ivice. Spustite se u rupu sa malo vode, zaplivajte do sledeće



sobe i otvorite troja zelena vrata. Uzmite malo vazduha pa krenite kroz desna. Upucajte Faraonovu pticu sa lukom i snajperom, a zatim razbijte 4 sanduka zbog prve pomoći i municije. Krenite desno uz stepenice i uđite u sobu sa velikom statuom.

Sa desne strane sobe se nalazi izbočina na koju se popnite i pomoću pajsera izvadite bubu iz zida. Odatle će sada izaći mnoštvo živih pa zato skočite dole i popnite se na drugu izbočinu da i tamo uradite isto. Ovim ste izazvali da se dve izbočine pojave na sredini sobe. Vi se brzo popnite, pritisnite dva bloka na njima i potom se spustite do rupe ispred statue.

Ova soba u pozadini sadrži neke visoke izbočine a dolazite do njih pomoću poslednjeg kosog bloka. Popnite se na najniži deo bloka i brzo pritisnite za salto unazad da biste skočili na izbočinu. Uzmite ključ sa pijedestala i gurnite tablu na levo da vam se otvore kamena vrata.



Izađite odatle do mesta gde ste ubili Faraonovu pticu. Krenite uz stepenik levo u sledeću sobu, skrenite levo i upucajte sanduke za prvu pomoć i municiju. Ubijte skelet i uđite u sledeću sobu koja sadrži crnu piramidu, iskoristite jednu od buba da aktivirate vrata. Potražite deo koji pada na ljubičastu vodu pa se spustite tuda.

Na dnu se nalaze još dve bube, ali prvo morate da izađete iz vode (nafte) pre nego što se zapali. Ukoliko ste srećni, izaći ćete na vreme, a ako ne ohladite se u delu koji nije zapaljen. Pokupite dve bube pa doskočite do padine koja je sada u stvari set stepenika. Postavite bubu u piramidu i potražite još jednu padinu koja vodi do nafte.

Uradite isto kao u prethodnoj sobi, pokupite bubu i postavite je u piramidu i ponavljajući ovo sa trećom sobom u ovom delu.

Vratite se do početne sobe i popnite se uz stepenice da uđete u nivo Kleopatrine Palate. Ovo vam ne završava prethodni nivo ali morate tuda da prođete pored bube skarabej.

Krenite ka manjim od dvoja vrata sa druge strane sobe u hram. Idite uz padinu do vrha pa u rupu. Brzo skrenite levo na stepenik, preskočite goruću tečnost i pajserom uzmite poslednju bubu. Sada sačuvajte poziciju zbog težine narednog dela.

Dođite do ivice izbočine na kojoj sada stojite. Pomerite Laru malo u stranu, tako da je okrenuta levo. Skočite kao i uvek do naredne ivice. Ovde je problem što ako niste okrenuti kako treba, Lara će udariti glavom u tavanicu i pašće u vatru. Postrance priđite ivici i uradite skok u stranu da priđete što bliže levom delu ivice pre nego što padnete u vatru.

Vatra ne može nikako da vas zahvati ukoliko skočite kako treba; sada skočite do ivice. Izađite iz ovog nivoa i vratite se do sobe sa Piramidom. Postavite poslednju bubu na svoje mesto i pokupite mehanički scarab sa sredine piramide. Spojite ovo sa ključem za navijanje koji ste dobili ranije i ponovo se vratite u Kleopatrinu Palatu.

Nivo 22 Cleopatra's Palace (Kleopatrina Palata)

Prođite fontanu i uđite na veća od dvoja vrata na kraju sobe. Idite desno i razbijte sanduk zbog prve pomoći. Pratite put dok ne dođete do hodnika sa znakom bube i neobičnim rupama na podu.

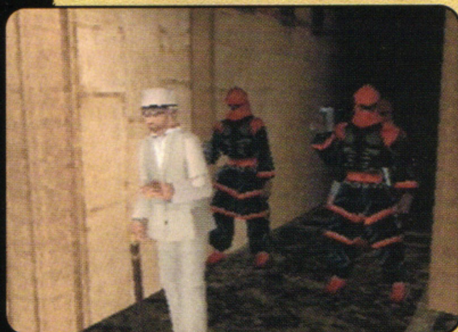
Iskoristite mehaničku bubu za aktiviranje šiljkova. Kako buba bude prešla preko, svaki šiljak će izaći tri puta, zato pratite bubu ostajući jedan korak iza nje. Kada ste bezbedni, uzmite bubu i uđite u sledeću sobu. Dođite do rupe severno i izbegnite njihajuća sečiva. Otvorite kutiju zbog desne Rukavice. Raznesite skelet i izađite iz sobe.

Omiljeni film: Spasenje Aguirre, Božji gnev
Omiljena muzika: Lara je vaspitana da ceni klasičnu muziku, ali pošto je bila gost na turneji grupe U2 postala je ljubitelj njihove muzike.Takođe je upoznata sa muzikom grupe Nine inch Nails i misli da je to "dobra lagana muzika". O trans muzici, generalno, misli da je dobra za trening.





Vratite se do kraja hola i skrenite desno, iskoristite bubu na sledećem setu šiljkova. Ponovo uzmite bubu i krenite uz stepenice, skrenite na prvo desno u sobu pored sečiva. Otvorite kutiju za municiju i izađite pre nego vas skelet napadne. Skrenite levo uz stepenice, pa desno ispod stepenica do veće sobe gde ćete na njenom kraju nje naći još jednu kutiju.



Pokupite prvu pomoć, okrenite se i ubijte Faraonovu pticu i skelet. Pogledajte okolo i primetićete polugu na visokom zidu do koga ćete skočiti i povući je da otvorite vrata.
Popnite se na blok koji se pojavio i doskočite do pukotine u zidu i kad budete mogli uđite u nju. Pošto ste u sobi, izbegnite sečiva, otvorite kutiju i uzmite desni "Greave".
Pojaviće se skelet, pa se zato brzo vratite pored sečiva do vrata koja ste otvorili, jer ste sada otvorili vrata koja nisu bila otvorena. Uđite i otvorite dva sanduka zbog prve pomoći i strele za luk. U sanduku desno ćete naći Pharaohs Knot (Faraonov čvor). Kada izađete skrenite levo prateći hodnik ka istoku do iza stepenica u sledeću sobu. Uspite se uz polukružne stepenice i postavite čvor u predviđeno mesto.
Sada uđite u sobu, popnite se na izbočinu na sredini sobe i uzmite prvu pomoć. Bronzana kopija Lare će se pojaviti na drugoj platformi a zlatne spirale će okruživati svaku platformu. Spirale vas neće povrediti pa se slobodno spustite. Pomoću bloka na drugoj strani sobe se popnite na ivicu.



Pomoću rešetki, kao majmun se prebacite na drugu stranu do sledeće izbočine. Upucajte Faraonovu pticu da ne bi napala bronzanu Laru, jer vi tako gubite energiju. Kada dosegnete najvišu platformu, pogledajte ulevo i udesno i videćete prekidače koje treba povući. Pošto ste povukli oba, vratite se do poda i ponovo se popnite ali samo ako vam je energija puna, trebaće vam.
Dvoja vrata sa vaše leve i desne su otvorena. Prvo idite na desno i ubijte skelet, uključite skriveni prekidač da dobijete Ornate Handle (ručku), pa krenite do sledećih vrata. Isto učinite i ovde da biste uzeli Hathor Effigy. Kombinujte ova dva da biste dobili Portal Guardian (čuvar portala) i postavite ga na mesto pored drugih vrata.
Siđite niz stepenice i gledajte "film". Dva Amazonska čuvara će vas napasti, iskoristite vaše najmoćnije oružje protiv prvog čuvara i kad njega sredite ostali će se zalediti. Uđite na vrata iza čuvara da nađete levi Greave i Breast Plate (grudna pločica) pa zatim krenite ka stepenicama na kojima je Lara sedela u "filmu" i izaberite bilo koju rupu da se spustite i završite nivo.

Nivo 23 City of The Dead (Grad Mrtvih)

Upucajte dvojicu na krovu i ivici, popnite se do ivice da pokupite revolver. Sedite na motor i prateći put pregazite sledećeg momka, siđite sa motora. Uzmite njegovu municiju, potrčite na levo, pređite rampu do ograđenog dela.
Upucajte čuvara i uzmite njegovu municiju. Vratite se na motor, vozite se unaokolo, pređite do male ivice. Popnite se, a da vas ne upucaju previše. Sklonite beživotno telo sa kapije i uzmite prvu pomoć. Vratite se na motor, skrenite levo i opet levo. Siđite sa motora i popnite se na sivu ivicu. Ispuzite kroz rupu i spustite se do oblasti ispod da povučete prekidač da biste otvorili vrata sobe u kojoj je bilo beživotno telo.
Popnite se na ivicu do sobe sa beživotnim telom. Sada možete da se popnete na ivicu i trknete do kraja hodnika gde ćete iz ptičje perspektive videti kamenu rešetku iznad vas. Povucite prekidač da otvorite vrata iznad rešetke i vratite se do motora. Idite napred dok ne dođete do strmog brdašca. Morate da budete u punoj brzini da biste uspeli da probijete barikadu na vrhu i prošli deo do mračnog dela.
Vozite se tuda okolo dok ne udarite u zid, i verovatno kroz njega. Siđite sa motora na sledećoj krivini na levo da uzmete prvu pomoć. Popnite se na malu ivicu i spustite se u rupu sa vodom, pa potom izađite i pratite hodnik uzvodno do prve desne, do sobe sa tri šišmiša. Upucajte ih i krenite desno preko blage padine do sobe sa beživotnim telom desno od vas. Ispred vas se nalaze roze stepenice, a iza njih rupa sa vodom, a pored prekidač. Nađite pukotine preko kojih ćete preći dok se ne popnete u rupu.
Pogledajte okolo i pronađite njišuću plavu kuglu. Pomoću pištolja i snajpera upucajte loptu da oslobodite duha, da biste potom potrčali uz stepenice i spustili se u vodu. Jaka struja će vas odvući do rupe. Tu izađite i skočite sa ivice da biste se našli u sobi sa mrtvacem, a pošto se voda zaledila, možete do prekidača da ga aktivirate, otvorite vrata i krenete do plavih vrata.
Otvorite ih pajserom da uzmete prvu pomoć. Okrenite se, skrenite prvo levo, skočite na dve visoke ivice i krenite pravo na vrh. Čučnite da biste prošli kroz mali prolaz pa se okrenite. Padnite nazad i uhvatite se za ivicu pa se prebacite do sledećeg svoda i popnite se, opet se okrenite i stanite u pravcu poluge na zidu pored kapije. Dohvatite polugu da je aktivirate i otvorite kapiju.
Ubijte čoveka koji se pojavio pa se vratite do motora. Izađite iz tog dela probijajući zid.
Pređite kapije, spustite se u klisuru na drugoj strani, krenite uz stepenice i udarite u rampu na vrhu u punoj brzini. Pratite stazu na desno i siđite sa motora kada vidite padinu na levo. Trknite nazad udesno, preskočite malu izbočinu i pritisnite prekidač da aktivirate platformu. Krenite onda uz padinu sa leđima okrenutim glavnim stepenicama.
Preskočite rampu i spustite se niz rupu u ćošku. Vratite se do kamenih rešetki gde je bio mrtvac i skočite u rupu iznad. Puzeći pratite hodnik i na pola puta povucite polugu i vratite se do motora. Sada se vratite skroz do stepenica i vozite do pola njih. Siđite sa motora i dođite do pukotine na desno, pratite hodnik do kraja.
Preskočite ulicu iz trka i popnite se gore. Uđite na otvorena vrata u ćošku. Na kraju hodnika ćete videti puške i burad sa gasom. Pucajte u burad da uništite puške. Dođite do kraja ivice sa druge strane ulice.
Pređite ivicu sa leve strane i popnite se kada budete mogli. Pratite krov dok ne vidite polugu, povucite je i vratite se motorom. Vozite do sobe gde ste prvi put pomerili mrtvaca i prođite kroz suprotnu kapiju, koja je sada otvorena.

Nivo 24 Chambers of Tulun (Tulunove Odaje)

Od početka nivoa krenite motorom do prve raskrsnice i skrenite desno. Držite nogu dole dok budete skretali na sledeće levo. Opet nagli levi zaokret i brzo preko leve strane klisure, koju kad pređete, put ide levo a vi ćete stati ispred kamenog stepenika. Siđite s motora i popnite se na stepenik, okrenite ka severu i pogledajte ka zgradi.
Videćete otvor. Skočite u vis i uhvatite se za ivicu, onda potrčite i upuzite u tunel u kome ćete na kraju naći municiju i prvu pomoć. Sada uđite u zgradu kroz otvor na južnom zidu, levo od stepenika gde vam je motor i uđite u glavnu sobu. U levom ćošku se nalazi pištolj za granate.
Vratite se do motora, vozite ga nazad do rampe i parkirajte ga pored rupe u zidu zgrade suprotne od rampe. Uđite u zgradu i protrčite do druge strane, ponovo na ulicu, krenite na zapad prateći put na levo. Tu ćete naći ogromnog

Omiljena hrana: Usprkos tome što je dobar poznavalac hrane još iz dana kada je završavala školu i što je probala većinu egzotičnih svetskih specijaliteta, kada je kod kuće Lara više voli pasulj na tostu.
Omiljeni prevoz: Norton-ov motor.
Obožava: Bilo kakav pištolj u ruci.

Egipatskog čuvara koji napada tako što pušta šok zrake, pa se držite što dalje od njega.
Utrčite u zgradu, bežeći od čuvara, u sobu na jugu. Tu ćete videti dva bloka na koja možete da se popnete, pored malih otvora u zidu. Popnite se na levi blok i izvedite trčeći skok ka ivici iznad lučnog svoda iza vas. Odatle krenite do ivice betona okrenuti levom zidu. Izvedite trčeći skok i uhvatite se za ivicu. Krenite na desno do mesta gde možete stajati, okrenite se i skočite iz mesta na zid.



Pređite oko zida do sledeće ivice i odatle preko ivice dotrčite do hodnika. Na kraju hodnika skočite, uhvatite se i povucite sebe gore. Istrčite na krov i povucite polugu koju vidite jer ćete time zatvoriti sve ulaze i izlaze zgrade, zatvarajući bespomoćnog čuvara unutra. Ali to će vrlo kratko trajati i zato požurite do drugog kraja krova i potražite iskošeni deo.
Pored tog dela se nalazi ivica. Skočite iz trka do njega i hodajte do iskošenog dela krova, okrenite se istočno i postrojte Laru u liniju sa visećim konopcem. Skočite u vis i uhvatite se za konopac, potom postavite Laru u pravcu rupe u južnom zidu. Zanjišite se i skočite kad ste blizu rupe. Kad doskočite, brzo protrčite pored čuvara i uskočite u rupu u podu.
Trebalo bi da ste okrenuti rampi pored koje ste vozili motor kada ste ušli u nivo. Sedite na motor i što je brže moguće vozite preko klisure do stepenika.
Siđite, pređite stepenik i otrčite do drvenog točka. Već bi trebalo da vam je ostalo malo vremena, a možda nimalo, zato okrenite točak tri puta da otvorite kapiju pored, uđite kroz taj otvor, pa uz merdevine pozadi i konačno izađite iz nivoa.

Nivo 25 Citadel Gate (Kapija tvrđave)

Počnite tako što se spustite na pod ispod koga stojite. Priđite čoveku opruženom na podu i gledajte "film" jer će Aziz reći Lari o velikoj zveri. Posle nastavite pravo do sledećeg filma i pošto ste saslušali zver protrčite pored njega ka severu. Brzo prođite sledećih nekoliko ćoškova dok ne dođete do plavo osvetljenog dela. Popnite se na stepenik na levom zidu i potražite blok na severnom zidu.
Popnite se preko i opet ćete videti kratak "film" o oblasti ispred vas. Idite ka severnom zidu i povucite srednju polugu. Potom krenite do severozapadnog ćoška sobe i skočite na ivicu iznad i tu isto povucite polugu. Vratite se nazad do tri poluge. Ovog puta povucite levu i otkriće vam se rupa ispod sanduka, a potom povucite i desnu polugu i tu će vam se otkriti rupa ispod sanduka.
Uskočite u rupu koja vam je najdalja. U tom hodniku ćete naći ležište za polugu ali bez poluge i zato iskoristite pajser umesto toga. Otvoriće se vrata ispod rupe koja je ispred drugog sanduka. Spustite se u rupu i krenite kroz otvorena vrata. Pokrenite prekidač i desiće se dve stvari. Otvoriće se vrata iznad vas i - napašće vas gladna horda skakavaca.
Izađite odatle brzo pre nego vas živu pojedu, krenite ka otvorenim vratima uz hodnik do kraja. Na vrhu ćete opet videti film koji će vam prikazati konopac. Doskočite iz trka do njega i zanjišite se do ivice na južnom delu zida. Okrenite se na desno i opet doskočite trčeći do malog krova.
Skočite u vis do sledećeg višeg dela krova (isto okrenutog na desno), doskočite do sledećeg. Okrenite se ka jugu da biste skočili i uhvatite zid preko praznine. Pređite preko levog ćoška zida i spustite se na platformu. Okrenite se desno, skočite i uhvatite platformu preko sledeće praznine i dovucite se na sigurno. Okrenite se jugozapadno i skočite iz trka na platformu ispred velike pećine. Okrenite se i skočite do krova ispod. Odatle se okrenite na jug i pronađite deo sa narandžastim svetlom iznad.
Doskočite iz trka do tog dela, popnite se i krenite kroz hodnik. Kroz otvor na drugom kraju iz trka doskočite do dela sa izgorelim džipom na vaše desno. Ovo će vam trebati za vaš motor. Sada se okrenite na jug i iz trka preskočite klanac, ka taksiju u daljini. Trčite kroz ulice, izbegavajući štetu koju bi vam nanela zver, dok protrčavate pored nje i vraćate se do Aziza. Posle "filma" popnite se na deo iza Aziza i vratite se do Tulunovih Odaja.

Nivo 26 Chambers of Tulun - Part Two (Tulunove Odaje - drugi deo)

Spustite se niz stepenice i skrenite desno na dnu. Krenite niz hodnik i na kraju se popnite. Pošto ste opet na ulici, pronađite vaš motor i prođite kapiju na severu da biste izašli iz ovog nivoa.

Nivo 27 Trenches (Rovovi)

Siđite sa motora na vrhu rampe i skrenite desno, popnite se na nju i preskočite stepenik ispred drveta. Krenite pravo kroz ulice dok ne dođete do osrednje sobe sa mitraljezom i nekoliko sanduka. Čučnite i puzite do pozadine sobe dok vam sanduk ne zasmeta. Odatle možete da pogodite Gasni kanister na mitraljezu da bi eksplodirao.
Popnite se na najviši sanduk, okrenite se i skočite iz trka i uhvatite se za ivicu otvora visoko na severnom zidu. Povucite se gore, spustite se niz rupu u podu i krenite kroz hodnik u kom ste se našli. Kada dođete do otvora u podnožju zapadnog zida uvucite se unutra. Dok se provlačite, manijak sa mitraljezom će početi da puca na vas i dva uzastopna pogotka bi mogla dobro da vas uzdramaju, zato brže bolje puzite i ako treba iskoristite prvu pomoć. Kad budete na sigurnom, upucajte manijaka.
Zatim izađite iz tunela, skrenite ka severu do sledeće oblasti. Okrenite se ka zapadnom zidu i popnite se u pećinu a potom se okrenite i pucajte u tank sa gasom na mitraljezu, (a verovatno biste isto tako želeli da upucate i čoveka iza). Vratite se istim putem do ulice. Krenite na sever, pa istočno posle raskršća. Kad put bude išao na levo, vi ćete desno kroz malu pukotinu gde ćete naći kodirani ključ za oružje, a potom se vratite na ulicu.
Krenite pravo i skočite u vis kada dođete do ivice i naravno uhvatite se. Pređite na desno, izbegavajući paru i doskočite pored zapaljenog džipa. Kod motora džipa, pomoću pajsera otkačite cev za ventil i kombinujte to sa N02 kanisterom.



Vratite se nazad, pronađite motor, i postavite napravu na njega. Od sada možete dobiti pojačano ubrzanje za vaš motor pomoću tastera za sprint. Sada krenite motorom nazad do ulaza Tulunovih odaja.

Nivo 28 Chambers of Tulun - Part Three (Tulunove odaje - 3. Deo)

Pošto ste se vratili, vozite levom stranom i okrenite se kada dođete do klisure. Pomoću naprave, vozite uz desne stepenice pa uz rampu u zgradu. Siđite sa motora, popnite se na ivicu na zidu i prođite kroz vrata. U ovoj sobi upucajte neprijatelja pa se spustite niz strmu rampu. Kada siđete dole krenite na sever i pokupite baklju iz sobe na kraju.

Glavna karakteristika: ručni pištolj 9mm
Hobi: Bilo koji takmičarski sport. Posebno je interesuje eksperimentisanje sa različitim i često ekstremnim načinima prevoza. Jednom je pristala da okači sliku (tapiseriju) sa temom njene pustolovine dok je bila kod kuće.
Strahovi: Njena tetka Corgi, koja ju je tukla nekoliko puta.





Ambicije: Sa njenim jedinstvenim fizičkim sposobnostima u mogućnosti je da obori bilo koji svetski rekord, pa joj zato to i ne predstavlja neki izazov. Njena glavna ambicija je još uvek u nedefinisanom svetu spomenika i prošlosti.
Takođe je razvila poštovanje prema Brian Blesseds-ovim pokušajima da se popne na Mt.Everest. Ako on nikad ne uspe, ona sebi je zacrtala da će ga ona "odvući".

Ubijte čuvara pa se vratite do otvorenog dela i krenite hodnikom koji se nalazi desno od ulaza u ovaj deo. On će vas odvesti do suženog hodnika sa merdevinama na jednom od zidova.
To su merdevine koje ste koristili da izađete iz Tulunovih odaja. Umesto da se popnete, pronađite metalna vrata iza ćoška, otvorite ih, uđite i ubijte čoveka pre nego što upalite baklju. Sa bakljom sada krenite napolje do rampe na levom zidu. Na vrhu, pritisnite dugme za akciju, da bi Lara podigla baklju i aktivirala protiv-požarni sistem. Otvoriće se i vrata pored vas. Uđite i povucite polugu, čime ćete pomeriti metalnu kutiju i sistem će prestati da radi. Sada se vratite napolje i krenite hodnikom kod severnog zida.



Metalna kutija koju ste pomerili je u sobi gde ste uzeli baklju. Popnite se na kutije i skokom iz trka se uhvatite za otvor visoko na istočnom zidu, pa se spustite na drugu stranu. Zatim se okrenite severno ka metalnoj kutiji sa slovom X. Izvucite oružje i pucajte u slovo, čime će se prikazati vrata. Pomoću pištolja i nišana skinite katanac, pa uđite na kapiju. Iza kapije se nalazi rupa u zidu sa ključem od krova koji naravno uzimate.
Vratite se do sobe sa polugom (tamo gde je protiv-požarni sistem) i umesto da skrenete levo od poluge vi skrenite desno i prođite kroz vrata sa žutim šarama da biste se vratili do motora i izašli iz nivoa kako ste ušli.

Nivo 29 Trenches - Part Two (Rovovi - 2. deo)

Prođite rampu, siđite sa motora, priđite desnim stepenicama sa zelenim svetlom. Dok ste na stepenicama skrenite desno i popnite se na blok. Okrenite se na jug i uhvatite ručku ispred vas, time ćete spustiti kapiju na tavanici. Skočite i uvucite se u prostor. Ispuzite i spustite se u rupu. Iskočite iz rupe u sledeći prostor.
Pre nego što izađete odatle potražite parče kamena zaglavljenog tu negde. Upucajte ga pištoljem, koraknite nazad, visite na ivici i pređite levo do iza ćoška. Kada ste na bezbednom, spustite se na ulicu pored svetiljke. Okrenite se, skočite u vis i uhvatite se za plafon i pređite na drugu stranu. Tu će vas napasti horda skakavaca. Posle sledeće ivice idite u sledeći deo.
Ubijte negativca, skrenite desno i pomoću ključa za krov otvorite vrata. Izađite na sledeću ivicu, okrenite se na sever i skokom iz trka se uhvatite za ivicu preko puta. Pređite levo i kada možete uspnite se i krenite kroz kratak hodnik. Pošto ste se popeli na blok, videćete malu rupu u severnom zidu. Pomoću pištolja sa nišanom upucajte dugme u daljini.
Vratite se na zemlju i popnite na motor. Vozite se na zapad iza ćoška i naći ćete dva seta stepenica. Vozite se uz desna, iskoristite NO2 radi ubrzanja. Držite se leve strane da biste preskočili prazninu posle stepenica. Posle skoka siđite sa motora i krenite ka istočnom zidu. Skočite i uhvatite se za merdevine, popnite se gore na otvoreno. Krenite niz hodnik da završite nivo.

Nivo 30 Street Bazaar (Ulične Tezge)

Siđite sa merdevina na ulicu, priđite čoveku na zemlji i pogledajte "film". Uzmite od njega detonator i krenite ka stolu pored zapadnog zida i pokupite ručku. Onda priđite kolima odpozadi i uzmite "car-jack body". Priđite južnom zidu i pritisnite crveno dugme koje otvara vrata pored.
Krenite kroz hodnik pa uz merdevine (pre toga bi ste mogli da se upužete u rupu pored jer sadrži prvu pomoć). Kad dođete do vrha, priđite ivici, skočite i uhvatite se za plafon. Krenite na desno i pustite se. Okrenite se ka južnom zidu, skočite i uhvatite se za mali prostor u koji se uvučete. Pošto ste ušli u sledeću sobu, popnite se na najviši nivo južnog zida i pogledajte svoj inventar. Kombinujte car-jack body sa ručkom i pomoću toga, sa tog mesta, otvorite kapiju na plafonu.
Izađite na krov. Ne možete a da ne primetite munju koja udara u nešto što liči na lift (a verovatno ne možete a da ne primetite i skakavce koji vas napadaju), i zato je potrebno da odete iza munje (kad ne udara u lift), gurnite i povucite kutiju koja je iza, van svog puta.
Onda, povucite i gurnite mašinu sa drvenom korpom na vrhu, na lift. Videćete film gde munja udara u most tu iza ćoška, na levo. Pređite most skokom iz trka, i uhvatite se za merdevine na drugom kraju mosta. Pređite zaobilazeći ćoškove, na levo, dok ne budete bezbedni na krovu. Sada uđite u rupu pored merdevina i spustite se nekoliko lestvica dole. Krenite istočno niz hodnik, do sledeće sobe.
Skrenite desno na prvoj raskrsnici i preko drvenog poda dođite do sobe sa nekoliko sanduka. Pronađite bezglavog vojnika na zapadnom delu sobe da dobijete potrebne informacije o detonatoru. Vratite se do rampe i čućete veoma preteću muziku.
To je zato što Egipatski bik jurca okolo. Krenite ka severoistočnom ćošku sobe i namamite bika da razbije okolne sanduke i tako otkrije tajni prolaz. Pređite kroz njega do sledećeg dela, skrenite levo, ubijte negativca i krenite niz put. Skrenite na sledeće levo (ispod snopa svetla) da biste izašli iz nivoa.

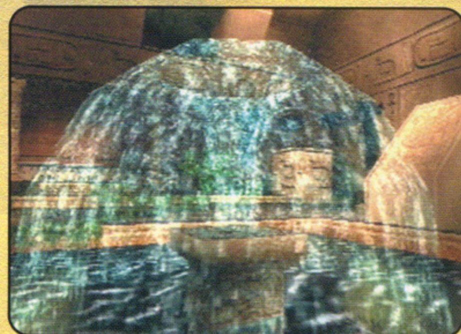
Nivo 31 Back to the Trenches 2 (Nazad u rovove 2)

Krenite na zapad kroz hodnik, skrenite desno i popnite se uz prvi set stepenika na koji naiđete. Odatle pratite ulicu na levo, pa desno i opet desno. Doći ćete do drugog seta stepenika (narandžaste). Popnite se, i na kraju oblasti, krenite istočno na i preko stepenika od peska. Popnite se na do pola zatrpan blok kod istočnog zida. Postavite Laru da skoči i uhvati se za gornju ivicu istočnog zida iza bloka.
Popnite se uz merdevine ispred vas i vratićete se na ulične tezge. Vratite se do dela sa kolima i crvenim dugmetom. Ovog puta krenite na istočna vrata. Na kraju hodnika ćete naći vrata, otvorite ih, uđite i ubijte negativca.
Krenite severno do kraja ove oblasti, skrenite levo i videćete crveni znak sa lobanjama i kostima. Priđite znaku i izaćićete iz ove oblasti. Naći ćete sebe kako stojite ispred nekolicine ovakvih znakova. Oni štite minsko polje. Pomoću detektora se rešite mina, pa otrčite do kraja do druge strane i pritisnite crveno dugme.
To će otvoriti vrata na vašoj desnoj strani, na južnom zidu. Prođite kroz vrata i naći ćete vaš motor. Njime prođite kroz ova vrata, skrenite levo, pregazite negativca i vratite se preko rampe do kapija tvrđave.

Nivo 32 Back to Citadel Gate (Nazad do kapije)

Vozite pravo i pomoću NO2 raščistite minsko polje.Vozite okolo na levo, i iskoristite NO2 baš kada budete prolazili pored zveri. I uskoro ćete naići na Aziza. Pogledajte priču i spremite se za Tvrđavu.

Kraj rešenja ćete naći u narednom broju. Pišite nam koje biste rešenje želeli da objavimo u narednim brojevima!



Valentin Šalja



frp 2



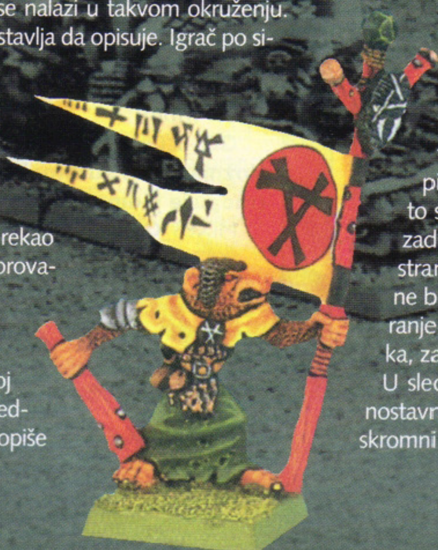


Svuušššš!!! Ogromna vatrena lopta preletela je na metar od tebe. Malo je falilo da te pogodi. Trčiš brzo ka čarobnjaku koji je pokušao da te ubije. U ruci ti je tvoj verni viteški mač koji nameravaš da upoznaš sa glavom tog zlobnika. Čarobnjak počinje da stvara novu magiju sa bajalicom. Nećeš stići do njega pre nego što se ponovo baci na tebe. Bacaš mač u poslednjem pokušaju da ga ubiješ...



Ovako izgleda jedna od milion mogućih scena iz jedne neobične igre. Već ste zamislili super grafiku i zvuk, gomilu nivoa i eksplozivnu akciju. Stvar je u tome što ove neobične igre ne koriste struju. Kao pokretač koriste vašu maštu (koje ima u neograničenim količinama). Dobrodošli u fantazijske igre.

Za one ljude koji nisu čitali prošli i prvi broj Bonusa (a takvi su retki) evo kratkog opisa igranja. Minimalan broj igrača je 2. Jedan mora biti tzv. Game-Master koji će upravljati igrom. On treba da osmisli neki zadatak koji igrač (onaj drugi) mora da reši. GM rečima opisuje neku situaciju igraču i pita ga šta bi on uradio da se nalazi u takvom okruženju. Kada igrač odgovori, GM nastavlja da opisuje. Igrač po sistemu pravila stvara lika kojeg će voditi kroz igru. Sve vrline i mane lika, njegov inventar i magije koje zna, su zapisane na papiru. Sad se vi pitate: a šta ako bi GM rekao igraču da mora da preskoči provaliju? Kako bi se odredilo da li je igrač uspeo? Pa kockicama! Bacanjem kockica odredio bi se uspeh u nekoj radnji. Ovo je, naravno, najjednostavniji način da se to opiše čitačima.



Danas postoje sistemi pravila (to su čitave knjige sa rasama, zanimanjima, magijama i svetovima) koja simuliraju realan život. Najpoznatije firme koje ih proizvode su: Whitewolf, Palladium books, TSR... Mogu se naći i na Internetu a i na CD romovima. Prvobitni svetovi bili su bazirani na knjigama Ursule Legiun, J.R.R.Tolkiena, Michael Murcoka, Stivena Donaldsona, zatim na nekim keltskim i norveškim legendama, sve dok nisu počela da se pojavljuju originalna i samostalna izdanja (danas, recimo, poznati Whitewolf-ov serijal pravila za vođenje vukodlaka, vampira, vila...). Kao uvod u ove igre trebalo bi pročitati neke od knjiga pomenutih autora. Najveći problem kod nas je to što se ovakve igre veoma retke (u svetu su postale kult).



Dakle, ono što će ubuduće biti pisano u ovoj rubrici biće najjednostavnije opisan način, pravila i potrebštine za ove igre. Da biste uronili u ovaj mistični svet mača i magije, trebaće vam nekoliko stvarčica: pre svega časopis Bonus, dosta papira za pisanje, kockice (pošto su kockice koje se koriste u svetu retke kod nas, zadržaćemo se na onim iz npr. Monopola tj. šestostranim), knjiga sa pravilima (ako je ne posedujete, ne brinite, u ovoj rubrici će biti opisan način za kreiranje najjednostavnijeg sistema), dosta grickalica, soka, zatamnjen ambijent i adekvatna muzika.

U sledećem broju počećemo sa opisivanjem najjednostavnijih pravila koja možete zapisati i imati svoj skromni sistem za igranje.



STROGO POV.

Sonic Adventure

Igraj kao Super Sonic

U ulozi Super Sonica:
Završi igru koristeći sve uloge

U ulozi Tails-a:
Kada ga dobiješ, koristi drugi kontroler da bi njime upravljao.

Brzi okret Sonica:
Ponavljajući pritiskaj X.



Mario Golf

Više likova, turnir ...

Ulazna šifra:
Idite u glavni meni i označite "Clubhouse", i stisnite sledeće: Z+R+A

Nintendo Toutnament:
Idite na ekran za unos šifre i unesite sledeće: KPXWN9N3

Dodatni likovi:
Idite na "Versus mode" i pobedite bilo koga. Sada možete igrati u njegovoj ulozi.



Jet Force Gemini

Ima li neko bolje oružje od tebe?

Sva oružja:
Idite na ekran za odabir lika i pritisnite analognu palicu desno tri puta. Sada pritiskajte na levo i odaberite Lupus-a. Započnite igru i tokom igre unesite sledeće: C-desno, C-desno, C-desno, C-levo, C-desno, C-desno, C-gore, C-gore, C-gore. Čućete zvuk laveža ako ste dobro uradili. Koristite A ili B da izaberete oružje sa liste.

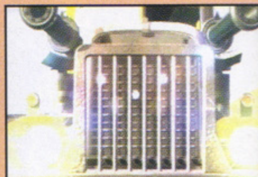


Vigilante 8: 2nd Offense









Brže, jače, ubitačnije ...

(Za Dreamcast):
Unesite sledeće šifre:

(Za PlayStation):
U meniju za šifre:
Izaberite Option, i Game Status. Onda stisnite i držite L1+R1.

Ubitačne rakete (Killer Missiles):
BLAST_FIRE
Dodatna brzina:
MORE_SPEED
Da pojačate napad:
UNDER_FIRE
Brzo pucanje:
QUICK_FIRE
Samostalno igranje (arkadni mod):
HOME_ALONE
Bez gravitacije:
NO_GRAVITY
Big-Weel mod:
GO_MONSTER
Pogled FMVs:
LONG_MOVIE
Isključi Wheel napad:
DRIVE_ONLY
Hi-Rider automobili:
JACK_IT_UP
Probijanje zidova:
GO_RAMMING
Slučajna akcija:
QUCK_PLAY
Spori mod:
GO_SLOW_MO
Vožnja nekih automobila kao protivnik (moguće jedino u Multi-player modu):
MIXES_CARS



James Bond 007

GB color

Tajne šifre za tajnog agenta

Igra kartama:
Unesite šifru za igru kao vaše ime.

Šifra	Igra
REDOG	Red dog
BJACK	Black Jack

Odabiranje nivoa:
Da odaberete nivo u James Bondu 007 jednostavno snimite vašu igru sa imenom "level select" i kada budete učitavali sledeći put dobićete izbor liste nivoa.

Pronalaženje M.A.R.B.L.E.
Prvi put kada budete razgovarali sa Q (London, Bondov glavni štab) videćete čoveka u stolici iza njega. Ako obiđete stolicu pritiskajući A ili B stolica će probiti zid. Prođite kroz rupu u zidu i pokupite M.A.R.B.L.E.

Prolaz u Kurdistan
Uđite u kuću koju okružuju dva velika bloka. Ako čovek kaže "Dobar dan" to nije rešenje - moraćete da odbacite nešto od dodataka. Ako kaže nešto drugo uzmite prsten od njega, pronađite zatvorenika, i pokažite mu prsten. On će vam tražiti da donesete neki papir iz najdalje kuće severno. Vratite se sa papirom i on će vas pustiti da prođete.

Skriveni čekić
Da uzmete čekić, idite u kuću koja se nalazi sa leve strane vašeg ekrana kada startujete igru. Uđite u kuću, idite iza kreveta i pronašli ste ga.

Maccarech
Na početku uzmite ključ od vaše sobe od recepcionara. Pretražite sobu da nađete prvu pomoć, zatim napustite hotel i idite u Kasino. Idite do kasira i uzmite vaših 1000$ za kockanje. Ako izgubite sve pare možete se vratiti i uzeti novih 1000$. Kada jednom zaradite 2500$ možete ući u "Baccarat room", ako osvojite dovoljno novca pojaviće se Mr. Fez. Kada se on pojavi napustite Kasino i potražite "Q Branch" zgradu. Dobićete sat-laser. Sada idite da nađete pijacu. Kada je nađete, potražite čoveka koji prodaje piliće jer morate da ukradete pile od njega. Odnesite pile čoveku koji ima puno mačaka. On će vam dati mačku za pile. Idite ka čoveku koji ima problema sa dosadom i dajte mu mačku, i on će vam dati biser. Sada idite kod trgovca dajte mu biser i on će vam dati lažni pasoš. Dajte lažni pasoš onome ko traži Maccarech i on će vam dati dvogled za noćni vid. Sada idite na severozapadni deo pijace i uđite u katakombe. Koristite noćni vid da vidite dve zarđale ograde. Možete ih razbiti vašim laserom. Uđite u vrata koja vode ka Ms. Bliss. Kada je vidite pričajte sa njom i ona će vam dati veliki, redak dijamant i vi ćete se odjednom naći na ulici. Ponovo se vratite u katakombe i pronađite čoveka pacova, dajte mu dijamant i on će vam dati pištolj sa prigušivačem. Sada uđite u drugu ogradu dok ne sretnete Mr. Feza u "Baccarat" sobi i pogodite ga pištoljem. Sada ponovo idite u Kasino i tražite Mr. Feza. On u džepu ima ključ od sobe čudnog Joba. Kada uzmete ključ vratite se u hotel i idite u najdalju sobu na donjem spratu. Tu ćete naći čudnog Joba. On će vam oduzeti skoro svu energiju, prvu pomoć i baciće vas u Saharu da umrete u pesku (drugi način da dobijete ključ je da osvojite 17000$, idite do recepcionara i on će vam dati ključ kojim ćete otvoriti sobu).

PLOP!!!



Crash Bandicoot Warped



Nova garderoba i ekstra staze

Rex dodatni nivo:
Počnite od jedanaestog nivoa i igrajte dok ne dođete gde počinje veliki dinosaurus, tu neka vas zarobi drugi pterodactil i otići ćete na 32 nivo.

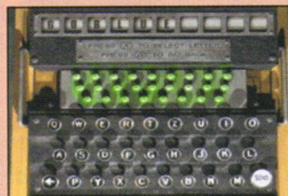
Još jedan extra nivo:
Počnite na četrnaestom nivou i igrajte dok na vidite ukrštajući znak (na pola nivoa sa leve strane). Samo trknite u desno u znak i otići ćete u 32 bonus nivo.

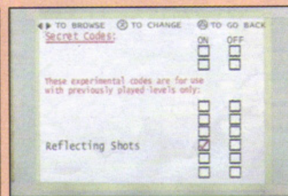
Demo igra:
Da uđete u "Spyro The Dragon" demo unesite sledeće na glavnom meniju:
Dva puta gore, dva puta dole, levo, desno, levo, desno, ■.

Medal of Honor



Kodovi se moraju uneti u odeljak za šifre. Ako pravilno unesete šifru, "Enigma Machine" će zatreptati zeleno. Ovi kodovi važe samo za pređene nivoe, pa u SECRET CODES morate da uključite željenu opciju.





Nevidljivost:
MOSTMEDALS

Neograničena municija:
BADCOPSHOW

Govor na Engleskom:
Unesite SPRECHEN u meni za šifre

Za dodatni lik u multi player modu unesite:
BIGFATMAN

4 x brže pucanje:
ICOSIDODEC

Reflektujući meci:
GOBLUE

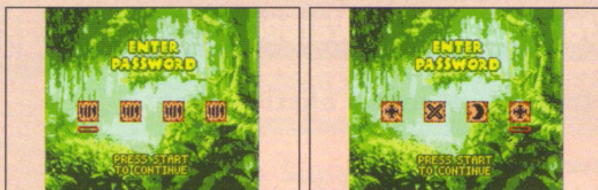
Animacije:
SPRECHEN

STROGO POV.



Tarzan





Biranje nivoa

Stavite ketridž u Color Game Boy, sačekajte animaciju i stisnite START. U glavnom meniju izaberite unos šifre i unesite sledeće šifre za par nivoa.

+ x) + vodi vas u 5 nivo: Džungla je moje igralište

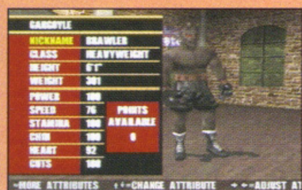
4 crtice, 4 crtice, II, i @ (I I I I I I I I II @)vodi vas u deveti nivo.

KnockOut Kings 2000



Ima li neko jači?

Unesite sledeće ime u meni za kreiranje boksera. Onda stisnite CTRL na "Prefigh Rankig" meniju. To će vam omogućiti da snimite boksera za korišćenje u egzibicionom i karijer modu.





Borba kao Marlon Wayans:
MARLON WAYANS

Borba kao Tim Duncan:
TIM DUNCAN

Borba kao Q-Tip:
Q TIP

Borba kao O:
O

Borba kao Marc Ecko:
MARC ECKO

Borba kao Ed Mahone:
ED MAHONE

Borba kao Gargoyle:
GARGOYLE

Super Cross 2000



Vožnja kao na drugoj planeti

Idite na "Select Event" i stisnite R1:

Veliki motocikli:
BIGBIK3S

Veliki trkači:
G14NTS

Bez udesa:
NOCR4SH

Bez trkača:
NORID3S

Više kamera:
MOR3C4MS

Leteće blato:
BIGSPR4Y

Gravitacija Merkura:
M3RCVRY

Mesečeva gravitacija:
MOON

Gravitacija Venusa:
V3NVS

Gravitacija Saturna:
S4TVRN

Gravitacija Urana:
VR4NVS

Gravitacija Plutona:
PLVTO

Gravitacija Neptuna:
N3PTVN3

Gravitacija Marsa:
M4RS

Gravitacija Jupitera:
JVP1T3R



Pac Man







Ceo ekran

Na naslovnom ekranu, pritisnite desno ili levo da se pojavi "znak" pored prvog igrača. Sada pritisnite START da vidite kompletnu dužinu nivoa.



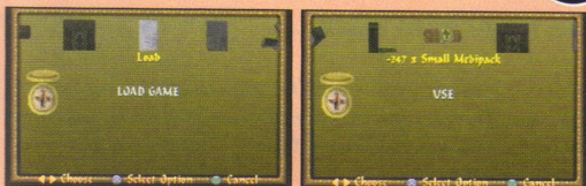
ProPinball



Otkucajte Pro umesto vašeg imena u listi rekorda i igra će ići u turbo modu.

Tomb Radier 4:The Last Revalation





Napomena:
Da bi lako okrenuli da Lara gleda na sever, nađite ivicu koja je okrenuta ka severu i okačite se na nju. To će vam omogućiti da podesite kompas tačno ka severu.

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Da preskočite nivo:
Okrenite Laru tačno ka severu. Sada idite na "Inventory screen". Kada je Lara okrenuta tačno na sever kompas će treptati. Idite na "Load" opciju pritisnite i držite sledeće:
L1 + L2 + R1 + R2 +gore i pritisnite △.
Napustite "Inventory" i otići ćete u sledeći nivo.

Svi dodaci:
Okrenite Laru tačno ka severu. Sada idite na "Inventory screen". Kada je Lara okrenuta tačno na sever kompas će treptati. Idite ka "Small MediPack" i pritisnite i držite sledeće:
L1 + L2 + R1 + R2 +dole i pritisnite △.

Sva oružja:
Okrenite Laru tačno ka severu. Sada idite na "Inventory screen". Kada je Lara okrenuta tačno na sever kompas će treptati. Idite ka "Large MediPack" pritisnite i držite sledeće:
L1 + L2 + R1 + R2 +gore i pritisnite △.

VAŽNO!
Ako koristite trik za preskakanje nivoa, postoji mogućnost da ne možete da dođete do kraja igre, jer može da skoči i unazad!

Tarzan



Da skupite više života:
Ovaj trik u stvari jedino radi na kasnijim nivoima. Ali, ako vi želite više života, možete se vratiti na ranije nivoe, sakupiti mnogo života i sačuvati ih za kasnije završavajući nivo. Tada idite na teže nivoe i nastavite igru.



Chase HQ



Biranje nivoa

Na naslovnom ekranu držite strelicu dole +B+A i pritisnite START, zatim pritisnite A ili B da promenite nivo.



Gran Turismo 2



Kako da ...

Osposobite "Super Licence"
Prvo položite za A, zatim B, Internacionalnu A, B i C dozvolu. Sada vam je na raspolaganju Super Dozvola.

Osposobite "Event Synthesizer Race"
Kada položite Super Dozvolu, moći ćete da osposobite "Event Synthesizer Race"



Nagano Winter Olimpic



Da li ste probali skijanje na glavi?

Igrači skijaju na rukama:
Idite u olimpijski mod i izaberite "Freestyle Aeriels" i pokupite bilo koji trik. Dok se spuštate niz brdo ne pritiskajte ni jedno dugme. Čekajte da napustite rampu i onda pritiskajte B. Ako se prizemljite, vaš igrač će skočiti napred, sleteti na glavu i nastaviti da skija sa glavom u snegu. Izgleda dobro, a i leđa više ne bole ...

Fighting Force 2

Neograničeno municije



Na uvodnom ekranu (kada se pojavi PRESS START) stisnite i držite:
L1 + L2 + R1 + △ + X + levo
Sada možete početi igru i trik je aktiviran.





FIFA 2000



Gde su najbolji?

Gde je Ronaldo:
Ronaldo igra za Inter-Milan kao broj 9, i pod istim brojem za Brazil.

Gde je Pele:
Pele igra za Santos 62-63 kao broj 10.

Army Men: Air Attack



Da pristupite svim kopilotima:

Unesite sledeće kao šifru:
Gore, dole, gore, dole, gore, dole, gore, dole



Colony Wars: Vengeance



Pristup šiframa

Svi brodovi, misije, oružja i ostalo, unesite sledeće:
Blizzard

Neuništivost:
Vampire

Beskonačno novca:
Hydra

Svi brodovi:
Thunderchild

Sva oružja:
Tornado

Neograničena sekundarna oružja:
Chimera

Pristup svim primarnim oružjima:
Dark Angel

Beskonačno after-burnera:
Avalanche

Quake 2



Ne nogu vam ništa ...

Ubistvo jednim pogotkom/Oružja ostaju:
Završite i snimite igru na easy nivou težine. Sada ćete imati dve extra opcije u MultiPlayer Modu.

Neuništivost:
U toku igre, pritisnite pauzu i unesite sledeće:
L2, L2, R1, R2, R1, L2

Colin McRae Rally



Šifre za razna poboljšanja

SHOBOXES = **Svi automobili**
OPENROADS = **Sve staze**
TROLLEY = **Skretanje svim točkovima**
FORKLIFT = **Skretanje zadnjim točkovima**
HELIUMNICK = **Suvozač Nicky Grist na helijumu**
MOREOOMPH = **Turbo mod**
BLANCMANGE = **Zeleni želatinasti auto**
BACKSEAT = **Nicky Grist vozi auto**
PEASOUPER = **Sve staze u magli**
BUTTONBASH = **Pritiskajte X i O naizmenično da bi ubrzali**
DIRECTORCUT = **Možete editovati replay**
KITCAR = **Potpuno podešen Rally Edition auto**
DIDDYCARS = **minijaturni automobili**
HOVERCRAFT = **lebdeći automobili**

Crash Team Racing



Gomila fazona

Spyro 2 Demo:
Idite na New Game ekran i dok držite L1+R1, pritisnite sledeće: dole, O, △, desno

Da otključate "Ripper Roo":
Idite u MAIN MENU i dok držite L1+R1, pritisnite sledeće: desno, O, O, dole, gore, dole, desno

Da otklučate "N Tropy":
Idite u MAIN MENU i dok držite L1+R1, pritisnite sledeće: dole, levo, desno, gore, dole, desno, desno

Da otključate "Penta Penguin":
Idite u MAIN MENU i dok držite L1+R1, pritisnite sledeće: dole, desno, △, dole, levo, △, gore



Clay Fighter 63 1/3



Promena likova

Igrajte kao Sumo Santa
Na ekranu za izbor borca držite L i pritisnite: A, C-Dole, C-Desno, C-Gore, C-Levo, B.

Igrajte kao Booger Man
Na ekranu za izbor borca držite L i pritisnite: Gore, Desno, Dole, Levo, Desno, Levo.

Igrajte kao Dr. Kiln
Na ekranu za izbor borca držite L i pritisnite: B, C-Levo, C-Gore, C-Desno, C-Dole, A.

Slučajan izbor borca
Držite L i R i borac će biti izabran slučajno.

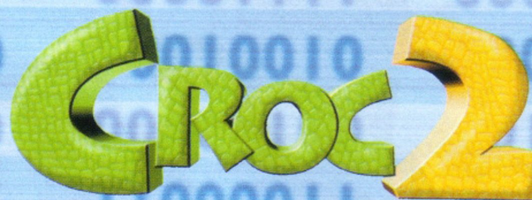
Promena boja
Na ekranu za izbor borca označite svog borca i pritisnite C-Dole. Zli Mr. Frosty jedini ne može da promeni boju.

Rainbow Six



Nivoi po želji

Za izbor nivoa unesite sledeće:
VZRFTMQ2G8SQ



Croc 2



Kako rešiti problem nedostatka života?

Beskonačno života:
Idite na naslovni ekran i dok držite L1 unesite sledeće:
O, dole, levo, gore, desno, △, dole

Da dodate beskonačno kristala u inventar:
Idite na naslovni ekran i dok držite L1 unesite sledeće:
■, ■, O, dole, levo, desno, levo, desno
Sledeće, počnite novu igru i dok držite R2 pritisnite "X".
Ponavljajte po potrebi.

Da otključate šifre:
Idite na naslovni ekran i dok držite L1 unesite sledeće:
△, levo, levo, desno, ■, gore, gore, levo, O
(u toku igre pritisnite L2+R2 da otključate šifre)

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe ili prodaju mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Prodajem Super Nintendo sa 2 džojstika, adapterom, antenskim priključkom, i sledeće kertridže: Mortal Kombat 3 Ultimate, Asterix i Obelix, Super Star Wars, Aladdin, Donkey Kong 2 i Donkey Kong 3.
Tel: 334-04-04

Prodajem Sega Mega Drive komplet.
Tel: 868-021

Prodajem Nintendo 64 u odličnom stanju. Cena po dogovoru.
Tel: 444-1774

Prodajem sivi Game Boy.
Tel: 444-03-28

Kupujem polovan Sony PlayStation.
Tel: 848-59-90

Menjamo CD igrice za Sony PlayStation. Javite se! Zoran.
Tel: 34-28-355

Prodajem časopis, "Trik", 2 polovna džojstika, diskove za PSX, tražim Xenogears, FF Tactics i ostale RPG igre. Javite se!
Tel: 318-24-12



THE MATRIX

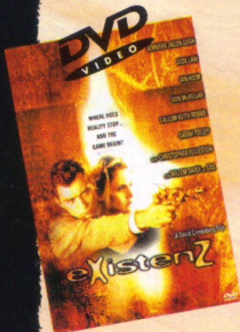
Uloge:	*Keanu Reeves, Lawrence Fishburne, Carrie Ann Moss, Hugo Weaving, Joe Pantoliano*
Režija:	*Larry & Andy Wacnowski*
Scenario:	*Larry & Andy Wacnowski*
Producent:	*Joel Silver*
Trajanje:	*136 min*

Dve su realnosti, jedna je u svetu koji živimo, druga je fiktivna, virtuelna.
Jedna je san, druga je MATRIX. "Jesi li ikada imao san, za koji nisi siguran de je uopšte to i bio? Šta ako ne uspeš da se izvučeš odatle? Kako ćeš da razlikuješ stvarno i nestvarno?"
Neo (Keanu Reeves) istražuje istinu o Matrix-u, iako o tome zna samo iz priča. Nešto nepoznato, misteriozno, nešto što kontroliše njegov život. Šta je Matrix?
Neo veruje da Morfeus (Lawrence Fishburne) jedini može da da odgovor. On je živa legenda, opasan, neuhvatljiv, tajanstven.
Jedne noći Neo se upoznaje sa Triniti (Carrie Ann Moss) koja ga vodi do podzemlja. Tamo se susreće sa Morfeusom, koji ima jednostavnu logiku: "Niko ti ne može reći šta je Matrix. Moraš da se potrudiš sam da spoznaš". Pomalo razočaran, Neo već sumnja da je Morfeus "taj koji

Bonus vodi prvih 20 čitalaca koji nam pošalju e-mail sa naznakom Matrix, na premijeru ovog filma 13.04.2000. u Sava Centru

film i muzika

eXistenZ



Uloge:	*Jennifer Jason Leigh, Jude Law, Williem Dafoe*
Režija:	*David Cronenberg*
Scenario:	*David Cronenberg*
Muzika:	*Howard Shore*
Slika:	*1.77 : 1, podrška za 16x9*
Trajanje:	*97 min*
Specijalni sadržaji:	*Bioskopski trailer, Dolby Surround*

Od kultnog reditelja mnogih horor i SF filmova, Davida Cronenberga, ovoga puta nam dolazi još strašniji film - eXistenZ, koji je u poređenju sa još jednim velikim hitom - Matrix-om (sa zvezdom Keanu Reeves) jednostavno... dečja igra, jer se postavlja pitanje - gde prestaje realnost, a gde počinje igra? U ovom futurističkom trileru, Jennifer Jason Leigh ("Dolores Claiborne", "The hand that rocks the cradle"), malo poznati Jude Law ("Gattaca" sa Umom Thurmann) i Williem Dafoe ("Speed 2", "Affliction") izazivaju granice realnosti kao niko dosad (ipak ne zaboravimo "The Lawnmower Man" ili u prevodu "Kosač", koji se bavio istom tematikom, ali to je bilo '91.) U toku svoje prve prezentacije neverovatne virtualne igre - koja se zove, pogodili ste - eXistenZ, glavni dizajner, briljantna Allegra Geller (J.J.Leigh) je brutalno napadnuta od psihotičnog manijaka koji se nameračio da ubije nju i uništi njen projekat! Uplašena za svoj život, Allegra se dala u bekstvo i pomoću mladog pomoćnika (Law) uspeva da oproba oštećen sistem, tako što ga ubeđuje da joj se pridruži unutar same igre!!! Ovde sada počinje pravi pakao, jer njihovi strahovi iz stvarnog sveta počinju da se stapaju sa fantazijama same igre! Ako ste spremni da se igrate, onda je na vas red da se uključite u ovaj fantastičan hit i zato ga obavezno pogledajte.

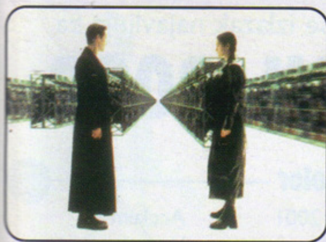
The Negotiator

Uloge:	*Samuel L. Jackson, Kevin Spacey*
Režija:	*F.Gary Gray*
Scenario:	*James DeMonaco & Kevin Fox*
Muzika:	*Graeme Revell*
Slika:	*2.35 : 1*
Trajanje:	*134 min*
Specijalni sadržaji:	*Interaktivni meni, pristup svim scenama, trailer, na licu mesta: film o filmu, jezici u Dolby Digital 5.1 engleski i španski, titl: engleski, španski, holandski, norveški, danski, finski, portugalski, jevrejski, poljski, grčki, češki, turski, mađarski, islandski, hrvatski, francuski, italijanski i engleski za osobe oštećenog sluha.*



Malo poznati F.Gary Gray ("Set it Off") je režirao sada već poznati film o dva pregovarača čikaške policije Danny Romanu (Samuel L. Jackson) i Chris Sabianu (Oskarom nagrađeni Kevin Spacey) koji znaju sve trikove svog zanata.
Romanu gine partner i biće okrivljen za njegovu smrt. Tek oženjen, pod pretnjom zatvorskom kaznom, prinuđen je da ovog puta on bude taj koji će uzeti taoce da bi dokazao nevinost i prikazao prave negativce. Zato Sabianu nije dat nimalo lak zadatak, jer treba da reši krizu talaca koje je Roman uzeo, a obojica su majstori svog zanata. U trci s vremenom, istovremeno u trci jedan protiv drugog, Sabian će pomoći Romanu da raskrinka aferu koja doseže do samog vrha.





zna". Sajfer (Joe Pantoliano) je iz Morfeusove ekipe. On je takođe skeptičan. Postoji grupa ljudi koja čuva Matrix. Njih predvodi agent Smit (Hugo Weaving), koji ima zastrašujuće metode kojima se služi da bi sačuvao tajnu Matrix-a. Na jednoj strani Neo, Morfeus, Triniti, a na drugoj agent Smit sa svojom grupom. Borba je žestoka, brutalna, bespoštedna. U njoj svako od njih traži svoju sudbinu.

Tvorci Matrix-a, braća Wachowski, svoju autorsku karijeru razvili su na istraživanju alternativne realnosti, gde zakoni postojećeg ne važe. Čitajući stručnu literaturu, proučavajući mitove i legende, istražujući svet preko Interneta, shvatili su obe strane tehnološke revolucije. "Postoje ljudi koji smisao života shvataju dublje. U ovoj priči mi smo želeli da vidimo šta se dešava sa tim ljudima kada na pitanja dobiju šokantne odgovore. Njihova otkrića su početak a ne kraj priče".

Braća Wachowski su još pre snimanja "Bound"-a imali scenario za Matrix. Joel Silver, koji je već radio produkciju sa SF trilerima ("Predator", "Demolition man"), prihvatio je posao. "Matrix je složen film, radnja se dešava u budućnosti ali je ispričana u sadašnjosti. Trebalo je mnogo vremena da se scenario približi gledaocima. Film je kombinacija dramskih momenata sa vizuelnim efektima, u akcionim scenama je korišćena azijska tehnika borbi od kojih zastaje dah".



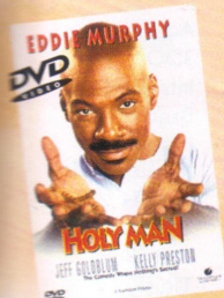
Poseban pečat filmu daju akcione scene. Koreografija borilačkih veština je bila izazov za braću Wachowski. Inspiracija iz hong-kongških filmova je pretočena u "kaubojski manir", što predstavlja izuzetnu zabavu. Braća su kontaktirala Jen Vo Pinga, specijalistu za Kung Fu, koji je svoj pristanak uslovljavao ozbiljnim radom sa akterima. Četvoromesečni rad sa glumcima bio je rezultat njegovog zahteva.

Specijalni efekti su odavno deo SF-a. Kuriozitet ovog filma jeste postavljanje pokretne kamere, koja pravi 12000 ramova u sekundi. Wachowski su je nazvali "metak fotografija".

Owen Paterson, član produkcionog tima, kaže: "Braća Wachowski su zaista vizionari. Matrix će uneti nove pojmove u akcioni film. Film je iznad svega spektakularan".



Holy Man



Uloge:	*Eddie Murphy, Jeff Goldblum, Kelly Preston*
Režija:	*Roger Birnbaum, Stephen Herek*
Scenario:	*Tom Schulman*
Muzika:	*Alan Silvestri*
Slika:	*2.35 :1*
Trajanje:	*109 min*
Specijalni sadržaji:	*Interaktivni meni, pristup svim scenama, sinhronizacija u Dolby Digital 5.1 na engleskom, francuskom, italijanskom, sinhronizacija u Dolby Surround na mađarskom, češkom, titl: francuski, portugalski, grčki, hrvatski i engleski za osobe oštećenog sluha.*

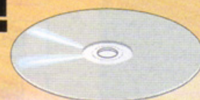
Pa ljudi je li to moguće!? Da, to je on, "G", uvek nadahnuti , uvek nepredvidljivi i inspirativni mag (guru). Sa darom da se pojavi tamo gde mu nije mesto, "G" se pojavljuje ispred kamera taman toliko da usreći milione gledalaca i, naravno, spasi Rickijevu televiziju.

Uvek smešan, u ulozi kakvu do sada nije igrao (a igrao ih je dosta (npr. "Beverly Hills cop", "The Nutty Professor", "Dr.Dolittle" i dr.), Eddie Murphy zajedno sa Jeff Goldblumom ("Jurassic Park", "Independence Day"...) i Kelly Preston ("Jerry Maguire") glume u jednom filmu, koji je pravo osveženje za ovakve sumorne dane. Film nam donosi radost kakvu do sad nismo imali.

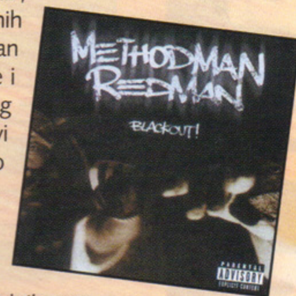
Celoj TV postavi i Rickiju (Goldblum), glavnom uredniku Good Buy kanala za kupovinu iz fotelje, treba veliko čudo da bi povratili rejting, a uredniku da spasi posao. A tu uleće ON, zvani "G", jedan veliki osobenjak a pogotovu čudak, koji će se sa svojim darom odlično snaći pred kamerama i naravno spasiti televiziju, jer kupac je taj koji treba da bude zadovoljan. Zato Haleluja Sveti Čoveče i obavezno pogledajte i ovaj film.

Izvor: EXIT DVD klub

Methodman Redman:
Blackout!
[DEF JAM]



Dva njujorška rep teškaša su na ovom albumu ujedinila snage i ovim potezom dobili dobitnu rep kombinaciju. Začuđuje da je njihov zajednički album kvalitetniji nego nedavni solo albumi, posebno kada se zna iz koliko različitih rep ekipa i jedan i drugi dolaze. Dok je Redman vezan za Def Squad ekipu jednog od članova grupe EPMD, Method Man je jedan od glavnih glasova čuvene Wu-Tang Clan ekipe (odnedavno ovekovečene i u PSX igre). Možda zbog različitosti stila repovanja njihovi glasovi i funkcionišu tako dobro zajedno - Redmanov opušteni, skoro lenji glas se sjajno slaže sa Method Manovim reskim kao nož rimama. Produkcija na albumu je podeljena između stalnih producenata i jedne i druge ekipe, mada preovlađuje fankirani def squad zvuk. 19 pesama na albumu nude mnoštvo hitova od uvodne "Blackout" sa semplovanom jednostavnom fank deonicom, do odlične "Fire in the hole" u najboljoj tradiciji zvuka Wu-tang Clana. Tu su i već poznata "How high" u remiks verziji kao i mnoge druge koje će zadovoljiti sve ljubitelje čvršćeg njujorškog rep zvuka.





top liste



Evropskih prvih 10

Mart	Februar	Ime igre	Platforma
01.	01.	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	N64
02.	--	Soul Calibur	Dreamcast
03.	08.	Resident Evil III: Nemesis	PlayStation
04.	03.	Goldeneye 007	PlayStation
05.	--	Pokémon Yellow	GB color
06.	05.	Tony Hawk's Pro Skater	PlayStation
07.	07.	Super Smash Brothers	N64
08.	--	Crazy Taxi	Dreamcast
09.	--	Medal of Honor	PlayStation
10.	04.	Final Fantasy VIII	PlayStation



Japanskih prvih 10

Mart	Februar	Ime igre	Platforma
01.	01.	Ridge Racer V	PS2
02.	02.	Kessen	PS2
03.	05.	Pocket Monster Silver	GB color
04.	03.	Fantavision	PS2
05.	06.	Pocket Monster Gold	GB color
06.	12.	Muscular Ranking	GB color
07.	--	RPG Tsukuru	GB color
08.	07.	Mobile Suit Gundam Giren's Ambition	PlayStation
09.	04.	Street Fighter EX3	PS2
10.	08.	Trade & Battle Card Hero	PS2



Beosoft prvih 10

Mart	Februar	Ime igre	Platforma
01.	--	ISS Pro Evolution	PlayStation
02.	--	Hugo 2	PlayStation
03.	--	Syphon Filter 2	PlayStation
04.	--	Crazy Biker	GB color
05.	--	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	N64
06.	--	Donkey Kong 64	N64
07.	--	Gran Turismo 2	PlayStation
08.	--	Crash Team Racing	PlayStation
09.	--	Fisherman Bait's 2	PlayStation
10.	--	Medal of Honor	PlayStation

Igre čiji se izlazak najavljuje za

APRIL 2000

Game Boy Color

All Star Baseball 2001	Acclaim
AMF Bowling	Vatical
Armada: FX Racers	Metro 3D
Casper	Interplay
Dragon Dance	Crave
Pokemon Trading Card	Nintendo
Qix Adventure	Tommo
Thrasher:Skate & Destroy	Take 2
Tomb Raider	Eidos
WCW Mayhem	Electronic Arts

Nintendo 64

Battle Zone	Crave
Carmageddon	Titus
Internat. Track & Field 2000	Konami
NHL Blades of Steel 2000	Konami
Perfect Dark	Nintendo

Dreamcast

Caesar's Palace 2000	Interplay
ESPN Baseball Tonight	Konami
Gundam Side Story 0079	Bandai
Industrial Spy-Operation	Tommo
Jimmy White's Cue Ball	Vatical
MDK2	Interplay
Metropolis	Sega
Off Road	Interplay
Star Wars Episode I: Racer	LucasArts

PlayStation

Armorines Project Swarm	Acclaim
Army Men: World War	3DO
Caesars Palace 2000	Interplay
Digimon World	Bandai
Expendible	Infogrames
Gauntlet Legends	Midway
Jackie Chan's Stuntmaster	Midway
JoJo's Bizarre Adventure	Tommo
M. Machines: Micro Maniacs	Activision
Roadsters Trophy	Titus
Runabout 2	Hot B USA
Sam. Shodown: Warrior Rage	SNK
Snow X	Crave
Speed Punks	SCEA
Star Wars Episode I:	
Jedi Power Battles	Lucas Arts
Striker Pro 2000	Infogrames
Teletubbies	Havas Interactive
Test Drive le Mans	Infogrames
Tron Bonne	Capcom

PlayStation 2

Tekken Tag Tournament	Namco
Dead or Alive 2	Tecmo
Driving Emotion Type-S	Square
Permanent Expert IV	Konami
Gradius III & IV:	
Myth of Resurrection	Konami
Primal Image	Atlus
American Arcade	Astroll
EX Billiard	Takara
EverGrace	From Software

Nemoj samo da se igraš

probaj i da igraš



Prošlo je vreme kada si mogao da se igraš duboko zavaljen u svoju fotelju, pomerajući samo palčeve i očne živce. **DANCE PODIUM** je dodatak za tvoj PlayStation koji će ti omogućiti da igraš i to u bukvalnom smislu te reči. Dovoljno je da se prepustiš muzici, pratiš pokrete igrača na ekranu i pokušaš da ih ponoviš pritiskajući nogama oznake na podijumu. Dok se trudiš da savladaš disco, techno, reage, rave, hip hop i ko zna koji još ritam, primetićeš da tvoji nezgrapni pokreti polako prerastaju u pravi ples, a ti postaješ pravi igrač. I ne samo to. Uz pomoć **DANCE PODIUM**-a možeš igrati i svoje omiljene igre ali na jedan novi, mnogo zanimljiviji način, jer se on ponaša i kao normalan džojstik.

BelSOFT

Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. M. Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36
Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008 • **Inđija:** 064/120 71 51

Preko 90 miliona ljudi širom sveta zaraženo!





Likovi iz igara su veoma simpatični, kao na primer zmaj Spyro ...



... ili mrav Z, ali sve je to smišljeno sa nam[...] da ih što pre zavolite.



Da bi ste ga što duže držali, kontroler čak reaguje na akciju sa ekranu.



Volan će vas primorati da provedete sate i sate trkajući se.



Sony PlayStation samo izgleda kao obična konzola, ali oprez!



Igre poput Tekken-a će vas naterati da savladate borilačke veštine ...



... a poput Crash-a povesti u izmišljenje svetove, samo da bi ste se igrali što duže.



Čim se dohvatite pištolja poželećete da neprestano pucate u ekran.

Posle višemesečnog ispitivanja, stručnjaci iz Beosofta su uspeli da izoluju uzročnik epidemije svetskih razmera, koja je počela da se širi i kod nas. To je Sony PlayStation, na izgled obična konzola. Privući će vas simpatičnim igrama i likovima koji čine sve da bi vas što duže zadržali ispred ekrana. Ali oprez! Čim uhvatite u ruku kontroler ili neki od mnogobrojnih dodatka kao štosu pištolj ili volan, izlažete se riziku od zaraze. Prvi simptomi su ogromna želja za igranjem, bezuspešni pokušaji da se igra završi i grčenje prstiju od preteranog stezanja kontrolera. Za sada jedini poznati lek je nabavka ove konzole i igranje do sticanja potpunog imuniteta. Zato je nabavite na vreme i spremno dočekajte epidemiju.



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36
Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008 • **Inđija:** 064/120 71 51